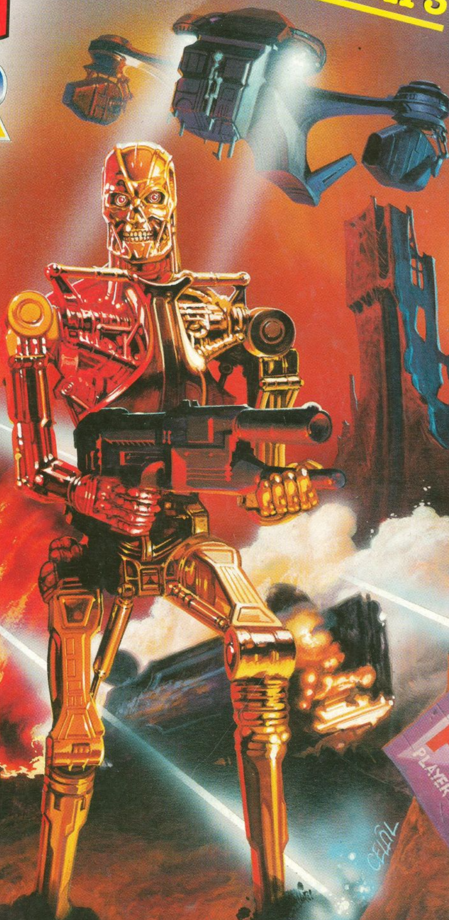
2-97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007 02
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E

PC PLAYER

Mit Poster DSA 3



Blizzard gegen Bethesda
Diablo übertrumpft den Terminator

Die Thronfolger
Phantasmagoria 2, GP Manager 2, DSA 3

Missions-Reigen
Add-ons zu Civi 2 und Siedler 2

Durchblick bei 3D
Die drei Spielarten der 3D-Karten

Rote Entwarnung
Lösungen zu C&C 2, Discworld 2, Larry 7

- Bundesliga Manager 97: Immer noch Probleme
- Herrschaftsanspruch: Dominion
- Winterlicher Spielesturm: Über 40 Tests
- Online-Hilfe: Spieletips im Internet

... noch was zu



PlayStation Magazin
Note 1,4 · 12/96



92% Mega Fun
12/96



90% Video Games
12/96


89% Maniac
12/96



90% PC total
1/97

TOMB RAIDER

featuring Lara Croft

Die führenden Experten haben Tomb Raider getestet und

verfolgen mehr als zufrieden die Abenteuer der Lara Croft (siehe Wertungen).

Natürlich kann man es nicht allen recht machen.

Aber denen, auf die es ankommt: Ihnen.









Geheimnisse unter: http://www.tombraider.de

meckern, Kleiner?



88% PC Joker
1/97



90% PC Games
1/97



87% PC Action
1/97



87% Power Play
1/97

CORE

EIDOS
INTERACTIVE

QUO VADIS, COMPUTERSPIEL?

Was haben wir aus dem diesjährigen Weihnachtsgeschäft gelernt? Es gibt nichts sinnvolleres als eine Fortsetzung. Logisch, daß das neue »Command & Conquer« die Hitlisten stürmt, daß »Privateer 2«, »FIFA 97«, »Bleifuss 2«, »Bundesliga Manager 97« und andere Sequels auf den Wunschlisten der Käufer standen. Denn an richtig originelle Spielprogramme traut sich kaum noch einer heran. Die Kreativität verpufft meistens in Video-Spielen; damit sind nicht die Konsolen gemeint, sondern Filmclips mit Anklick-Charakter. Die werden zwar technisch immer besser (siehe Test von »Star Trek: Borg« in dieser Ausgabe), aber das Spiel bleibt langsam auf der Strecke. 1996 war ein schlechtes Jahr für neue Spielideen. Die frühen 90er brachten uns immerhin noch die »Lemmings« und »SimCity« sowie das Genre der Echtzeit-Action-Strategie (populär seit »Dune 2«). Das einzig Neue am just vergangenen Jahr ist die Arroganz, mit der viele Hersteller einfach unfertige Spiele in die Regale stellen. Der Patch wird es schon richten.

Die Spieleproduzenten haben natürlich eine Erklärung: Es ist alles so teuer geworden. Was 1987 noch eine Clique aus drei Freunden schaffen konnte, erfordert heute oft hundert Mitarbeiter und mehr. Grafik ist teuer, Sound ist teuer, Filme und Schauspieler noch viel teurer. Nur für den Programmierer bleibt nicht mehr viel übrig. Chris Roberts (»Wing Commander«), Will Wright (SimCity) und Peter Molyneux (»Populous«) sind die letzten Entwickler, die als Einzeldarsteller berühmt wurden. Daß sich seit geraumer Zeit aber auch die Marketingabteilung in den Credits eines Spiels verewigen läßt, hat einen klaren Grund: Die bestimmen meistens, wo es lang geht. Ein schlauer Kopf stellt fest, »Rennspiele laufen gut«, dann wird flugs die Entwicklung eines Rennspiels gestartet. Leider sind es aber zehn Köpfe in zehn Firmen, so daß in acht Wochen auch acht Spiele (zwei wurden nicht rechtzeitig fertig) auf den Markt kommen. Am Ende steht der Kunde vor einem Regal mit fünfzig Schachteln, von denen bestenfalls fünf auch von Spielern für Spieler entwickelt wurden; der Rest ist für einen ominösen »Markt« konzipiert, den es am Ende des Tages gar nicht gibt.

Das Pikante an dieser Aussage ist, daß ich genau diese Aufgabe in der nächsten Zeit haben werde. Ich verlasse nach über vier Jahren die Redaktion PC Player, um bei Microsoft unter anderem zu untersuchen, welche Spiele Sie tatsächlich wollen und kaufen. Ich werde mir dieses Editorial in meinem neuen Büro an die Wand hängen, um dabei nicht in den Strudel der Statistik zu geraten.

Dem PC-Player-Team wünsche ich für die kommenden Jahre anhaltenden und wohlverdienten Erfolg. In meinen Augen ist es die kompetenteste und kritischste Testredaktion in Deutschland. Bitte schenken Sie dieser Mannschaft weiterhin Ihr Vertrauen.

Auch in Zukunft viel Spaß beim Spielen wünscht

Boris Schneider



Ende 1992 rief Boris Schneider zusammen mit Heinrich Lenhardt PC Player ins Leben, als seriöse Alternative zu den bestehenden, jüngere Zielgruppen ansprechenden Spielemagazinen. Bei den aus heutiger Sicht arg dünnen 104 Seiten der Erstausgabe 1/93 wurden die beiden Chefredakteure von Toni Schwaiger unterstützt, der noch heute für die Multimedia-Leserbriefe verantwortlich ist. Von Anfang 1996 an war Boris alleiniger Chefredakteur. Zum 31.12.1996 hat Boris Schneider PC Player verlassen, um eine leitende Stellung bei Microsoft Europa einzunehmen. Die Redaktion bedankt sich für die vorbildliche Zusammenarbeit und wünscht ihm für seine Zukunft alles Gute.



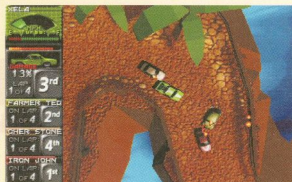
GOLD PLAYER

Diablo ist das insgesamt beste Spiel. Blizzard griff eine uralte Idee auf, erweiterte sie und verpackte sie so prächtig, daß auch Dungeon-Muffel freiwillig in die düsteren Höhlen hinabsteigen. **44**



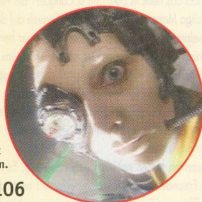
Aufgrund der Fülle der Demos, die uns diesen Monat erreichten, bieten wir den Lesern unserer Plus-Ausgabe einen besonderen Service: Der PC Player Plus liegen zwei CDs bei. **12**

PC PLAYER



Das spaßige Autorennen »Death Rally« rüttelt Ihre Nerven wach.

48



Die Borgs haben das Star-Trek-Universum fest in der Hand. Eine Reise in die Vergangenheit löst das Problem.

106



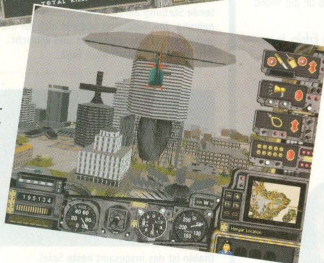
Hetzen Sie in »Diablo« allein oder im Netz mit bis zu vier Mitstreitern durch Zufallsdungeons.

44



Frohe Nachricht für Terminatoren: »SkyNET« bietet endlich Multiplayer.

40



Fliegen in SimCity? Unterstützen Sie die Notfallzentrale in »SimCopter« mit dem Hubschrauber.

78



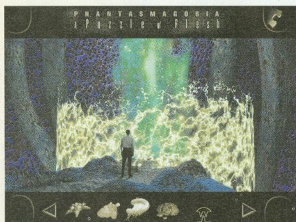
Aktuell

Software

Hardware

Der zweite Teil von »Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh« bietet viel Splatter fürs Geld.

100





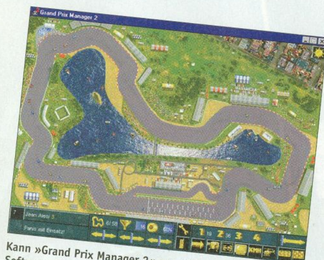
Das Schwarze Auge schlägt wieder zu. »DSA 3« spielt in der Stadt Riva mit allerlei Gesindel und Intrigen.

98



Die Grafik von »Ace Ventura« sieht gut aus. Aber was ist mit dem Spielspaß?

150



Kann »Grand Prix Manager 2« gegenüber Software 2000s F1 Manager 96 die Kurve kratzen?

128



Die Missions-CD von »Siedler 2« enthält Winterlandschaften und einen Editor.

82



Neue Spielideen aus Amerika: Oddworld Inhabitants startet eine fünfteilige Serie namens »Abe's Oddysee«.

16

Special

Spiele-Tests

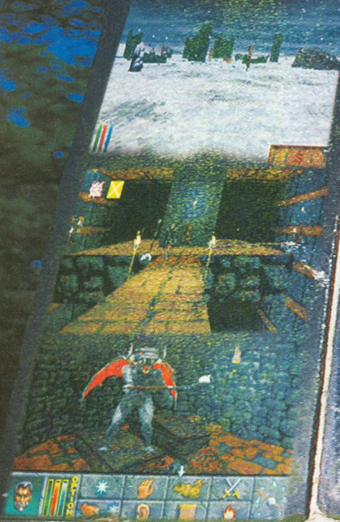
Tips & Tricks

Rubriken

HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

Die 10 Gebote von

BETHESDA SOFTWORKS



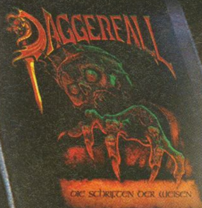
1. Verehru
2. Verrat
3. Verbrüde
4. Verleum
5. Verteidig
6. Vernicht
7. Verschwö
8. Verder
9. Verlu
10. Gewi

In einem Land, so weit wie Großbritannien, schickt Dein Kaiser Dich auf eine Mission. Ob Du sie erfüllst, liegt bei Dir. Vielleicht wirst Du ja lieber Meuchelmörder. Oder Bäcker. Oder Spion. Tu, was Du willst. In diesem 3D-Echtzeit-

Daggerfall:

ng

rung
dung
ung
ung
rung
ben
st
nn









87%
"...DAGGERFALL-
Die Schriften der Weisen,
das mit Abstand beste
Rollenspiel, das ich
jemals getestet oder
gespielt habe."
PC Games 12/96

Fantasy-Rollenspiel (komplett in deutsch) ist alles möglich. Über 300 Missionen, 2.500 Schauplätze und unendlich viele Berufsklassen schicken Dich auf eine Reise, die man in keinem Reisebüro buchen kann.

CD-INHALT

ZWEI PRALLVOLLE CD-ROMS



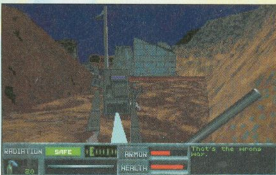
Wenn Sie die Ausgabe 2/97 in der »Plus«-Variante gekauft haben, also mit CDs, können Sie Ihren Augen ruhig trauen: Wir haben für diese Ausgabe weder Kosten noch Mühen gescheut und dem Heft zwei CDs spendiert. Dadurch war es uns endlich möglich, auch größere Demos auf der CD unterzubringen, welche die 100-MByte-Schmerzgrenze deutlich übersteigen. Passenderweise hatten die Spielehersteller genau in diesem Monat einen entsprechend großen Ausstoß an Mega-Demos. Auf der »B«-CD finden Sie vorwiegend die Schwergewichte. Die »Multimedia Leserbriefe« (mit unserer Sicht vom Abschied Boris Schneiders), Patches sowie viele weitere Demos sind auf der »A«-CD. Viel Spaß mit den CDs dieser Ausgabe wünscht Ihnen Ihr

Henrik Fisch





Die Demos der beiden CDs starten Sie am einfachsten mit unseren bewährten Menü-Programmen. Wer die Demos per Hand installieren möchte, findet in der Rubrik »Spielbare Demos« die nötigen Pfadangangaben.



Die Cyborgs marschieren wieder. Diesmal in »Terminator: SkyNET«. Die Demo versüßt die Wartezeit auf einen hoffentlich bald erscheinenden dritten Filmteil.

Spielbare Demos

Der Buchstabe vor der Pfadangabe bezeichnet die CD, auf der die Demo enthalten ist.

Destruction Derby 2	
MS-DOS, 7 MByte	A:\DEMOS\DESDERB2\GO.BAT
Fallen Haven	
Windows 95, 12 MByte	A:\DEMOS\FALLEN\SETUP.EXE
Fragile Allegiance	
MS-DOS, 41 bis 88 MByte	A:\DEMOS\FRAGILE\GO.BAT
GEX	
Windows 95, 17 MByte	A:\DEMOS\GEX\GEXTRIAL.EXE
Hunter Hunted	
Windows 95, 9 MByte	A:\DEMOS\HUNTER\HUNTDEM3.EXE
Lighthouse	
Windows 3.1 & 95, 18 MByte	A:\DEMOS\LIGHT\SETUP.EXE
Meridian 59	
Windows 95, 27 MByte	A:\DEMOS\MERIDIAN\DISK1\SETUP.EXE
Microsoft Full Court Press	
Windows 95, 20 MByte	B:\DEMOS\MSFCP\FCPTRIAL.EXE
Microsoft Golf 3.0	
Windows 95, 8 MByte	B:\DEMOS\MSGOLF\GLFTRIAL.EXE
Net: Zone	
MS-DOS, 17 MByte	B:\DEMOS\NETZONE\GO.BAT
Nihilist	
MS-DOS, 7 bis 21 MByte	A:\DEMOS\NIHILIST\GO.BAT
Orion Burger	
MS-DOS, 9 MByte	B:\DEMOS\BURGER\GO.BAT
Powerchess	
Windows 95, keine Installation nötig	A:\DEMOS\POWCHESS\PCDL95.EXE
Realms of the Haunting	
MS-DOS, 2 bis 90 MByte	B:\DEMOS\ROTH\GO.BAT
Robotron X	
Windows 95, 66 MByte	B:\DEMOS\ROBOX\ROBO32.EXE
Schleichfahrt (neu)	
MS-DOS, 20 MByte	A:\DEMOS\SCHLEICH\GO.BAT
Strikepoint	
MS-DOS, 3 MByte	A:\DEMOS\SPOINT\GO.BAT
Tailchaser	
MS-DOS, keine Installation nötig	A:\DEMOS\TAILCHAS\GO.BAT
Terminator: SkyNET	
MS-DOS, 38 MByte	B:\DEMOS\SKYNET\GO.BAT
Toonstruck	
MS-DOS, 35 MByte	A:\DEMOS\TOONSTRK\GO.BAT

Windows-Magazin

Multimedia Leserbriefe
4:40

Patches

Bleifuss 2	
Patch auf Version 1.11	\PATCHES\BLEI2_1
Netzwerk-Patch Version 1.11	\PATCHES\BLEI2_2
Command & Conquer	
Patch auf Version 1.22p (nur für die englische Version!)	\PATCHES\C&C
Chewy – Esc from F5	
Patch auf Version 1.1	\PATCHES\CHEWY
Civilization 2	
Patch auf Version 2.42	\PATCHES\CIV2_1
Patch auf Version 2.40G	\PATCHES\CIV2_2

Descent 2	
Patch auf Version 1.2	\PATCHES\DESCENT2
Grand Prix Manager	
Patch auf Version 1.02	\PATCHES\GRANDPRX
Hexagon Kartell	
Patch auf Version 1.03	\PATCHES\HEXAGON
NHL 97	
Patch für MS-DOS-Installation	\PATCHES\NHL97.DOS
Patch für Windows-95-Installation	\PATCHES\NHL97.W95
Shattered Steel	
Patch auf Version 1.03	\PATCHES\STEEL
Wing Commander 4	
Windows-95-Patch	\PATCHES\WING4

Programme

Bildschirmschoner	
Screensaver von »Diving Adventure«	\PROGRAMM\DIVING
CBench	
neuer 3D-Benchmark für MS-DOS	\PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15	
CD-ROM-Tool	\PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1	
PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms	\PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3	
Neueste Version des alten UniVBE	\PROGRAMM\SDD53
Game Wizard 3.0	
Spiele-Utilitie	\PROGRAMM\GAMEWIZ
nVidia-Grafikkarte	
Testprogramm für PCI-Bus	\PROGRAMM\NVIDIA
PC Player 3D-Benchmark für MS-DOS	
3D-Benchmark für MS-DOS	\PROGRAMM\PCPBENCH
PCXDUMP 9.3	
Bildschirm-Capture-Programm	\PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2	
Bildbetrachter	\PROGRAMM\PICEM
VGA-Benchmarks	
verschiedene Grafik-Benchmarks	\PROGRAMM\VGABENCH

Hilfen für Spieler

DatenPlayer Deluxe	
Testdatenbank mit neuen Wertungen	über »PC Player AutoRunner« starten

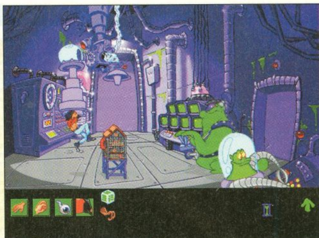
SO BENUTZEN SIE DAS CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.

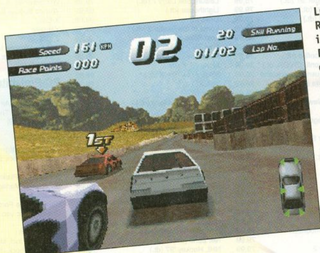
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am einfachsten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.

Mit diesem Menü starten Sie auch unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Info« klicken.

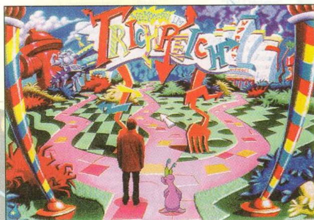
Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten: cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com oder per Post oder Fax direkt an den Verlag.



Nutztierhaltung anders herum: In »Orion Burger« müssen Sie die Menschheit vor der Ausrottung bewahren, denn eine intergalaktische Burger-Kette sieht die Menschen vor allem als wohlschmeckende Protein-Lieferanten.



Lust auf Randale? Dann ist »Destruction Derby 2« genau das Richtige. Nach Herzenslust können Sie hier den Gegner zu Schrott fahren.



Was passiert dem Comic-Zeichner, der keine niedlichen Figuren mag? Er landet bei »Toonstruck« in einer farbenfrohen Knuddelwelt und muß den ansässigen Geschöpfen helfen.



Echtzeit-Strategie laß' nach: In »Fallen Haven« prügeln Sie sich mit Gegnern herum, die am liebsten Ihre Städte zerstören wollen.



Exklusiv: Firmenbesuch bei Oddworld Inhabitants

VERKEHRTE WELT

Und es gibt doch noch Überraschungen in der Spieleszene: Mit Oddworld Inhabitants betritt ein neuer Mitspieler die Arena, der mit ungewöhnlichen Konzepten und Ideen für neuen Schwung und Elan sorgen will.



Diese farbenprächtigen Entwürfe zeigen den Helden Abe und einen Slig, der ihm auf den Fersen ist.

Auf halber Strecke zwischen Los Angeles und San Francisco liegt die etwas verträumte Kleinstadt San Luis Obispo, hauptsächlich bekannt durch Cal Poly, einer technischen Hochschule mit rund 20 000 Studenten. Etwas überraschend mag es da erscheinen, daß in einer kleinen Seitenstraße die Spielefirma Oddworld Inhabitants ihr Hauptquartier aufgeschlagen hat. Wir hatten die Gelegenheit, uns »Oddworld Inhabitants present: Abe's Oddysee« anzusehen, das als erste Episode einer fünfteiligen Serie erscheinen wird.

Nichts Gutes aus der Fleischfabrik

Das Spiel nimmt uns mit auf den Planeten Mudos. Hier haben die düsteren Rupture Farms, ein Konzern, der aus den verschiedensten Rassen des Planeten mehr oder minder leckere Speisen zubereitet, ihren Sitz. Der Mudokaner Abe arbeitet, wie viele seiner Stammesgenossen, für einen Hungerlohn in den Fabriken. Eines Tages wird er zufällig Zeuge einer Sitzung der Chefetage und erfährt ein furchtbares Geheimnis: Die Verkaufszahlen der Produkte sinken, und daher stellt Farmchef Molock eine neue, schmackhafte Nahrung vor. Einziges Problem: Sie besteht zu 100 % aus Mudokanerfleisch. Abe fährt der Schrecken durch alle Knochen – was soll er bloß tun? Da kommt ihm ein Gedanke: Alte Legenden erzählen von Mudokanern, die in den Wäldern des Planeten wohnen, und von Schamanen, die über geheimnisvolle Kräfte verfügen. Diese könnten Abe und seinen Kollegen vielleicht dabei helfen, das drohende Schicksal abzuwenden. Also schleicht sich Abe von der Fabrik in die unberührten Wälder des Planeten, ahnend, daß ihm Molocks Schergen dicht auf den Fersen bleiben werden.

Sie führen Abe bei seiner Rettungsmission durch acht umfangreiche Levels. Unterwegs müssen etliche Mudokaner vor den Kochtöpfen gerettet werden. Auf Mudos leben jedoch nicht nur Abes Volksgenossen – insgesamt acht Rassen wohnen in den verschiedenen Ecken des Planeten. Jede hat ihre Eigenarten: Die gutmütigen, aber verfressenen Elums sind Reittiere, die besonders weit springen können. Auf ihnen kann Abe große Schluchten überwinden. Die schußfreudigen Sligs achten mit Argusaugen darauf, daß ihnen kein Mudoka-

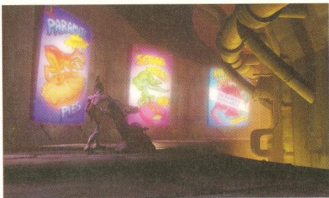
Kennen Sie Oddworld?

Die beiden Firmengründer Sherry McKenna und Lorne Lanning sind in Hollywood und diversen Special-Effects-Firmen beileibe keine unbeschriebenen Blätter mehr. Sherry, deren Bürowände mit Preisen und Auszeichnungen wie dem Werbe-Oscar Clio nur so gepflastert sind, hat unter anderem bei Digital Productions gearbeitet, die die Spezialeffekte für den SF-Streifen »2010« in Szene gesetzt haben. Anschließend war sie bei Rhythm & Hues tätig, die letztes Jahr einen Oscar für die Effekte in »Ein Schweinchen namens Babe« eingeheimst haben. Ihr Spezialgebiet dort war die Gestaltung von Attraktionen wie dem »Hanna Barbera«- oder dem »Back to the Future«-Ride in den Universal Studios in Florida. Nach diesem Auftrag wurde sie Chefin der »Theme Park«-Abteilung, in der Lorne als Creative Director arbeitete. Für einen Universal-Park in Japan haben sie zwei Jahre lang an einem Film für einen Unterwasser-Ride namens »Seafari« gearbeitet. Lorne meinte dann: »Laß uns diesen Film potentiellen Sponsoren zeigen, damit wir Geld für eine Spielefirma zusammenbekommen.« Sherry fragte nur: »Warum? Ich bin kein Spieler. Wenn ich mir die neuesten Programme ansehen, denke ich oft: Aha, das ist eher was für jüngere Leute.« Lorne daraufhin: »Nein, nein, das ist die Zukunft, und wir werden daran arbeiten, einen neuen Realitätslevel zu erreichen.« – »Er hat ein Jahr gebraucht, um mich davon zu überzeugen. Außerdem«, gesteht sie grinsend, »interessiere ich mich wirklich nicht für Computerspiele. So bin ich das ideale Versuchskaninchen für Lorne und seine Meute.«

Nie wieder Hollywood – Sherry und Lorne vor einem kleinen Teil der gewonnenen Preise.



Lorne arbeitete nach einem Studium in klassischer Animation und Spezialeffekten bei diversen Firmen, die auch militärische Simulatoren entworfen haben. Bei



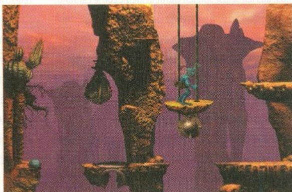
Noch denkt Abe an nichts Böses, doch bald wird er eine schreckliche Entdeckung machen.

ner, der sich in ihr Territorium verirrt, entwischt. Mit den sorgfältig ausgezeichneten Charakteren der einzelnen Rassen soll die »Schieß einfach jeden Gegner ab«-Mentalität vermieden werden, die sonst bei Action-Adventures vorherrscht. Abe selbst trägt keine Waffe, darf aber einen Stein aufnehmen und ihn durch die Luft werfen. Damit kann er zum Beispiel Minen auslösen, die ihrerseits kurzen Prozeß mit jedem machen, der sich in ihrer Nähe befindet. Bewegungssensoren, Katapulte, Schalter und akustische Puzzles sorgen für weitere Abwechslung.

Hallo, folge mir!

Ein völlig neuartiges Konzept, für das Oddworld bereits ein Patent angemeldet hat, trägt den Namen »GameSpeak«. Jede Rasse, seien es Mudokaner oder Sligs, hat ihre eigene Sprache. So kann Abe seine Stammesgenossen mit einem freundlichen »Hello« begrüßen oder ein Elum mit »Follow me« oder »Stay here« dirigieren. Bei einer Aktion wie der beherzten Sprengung einiger Bösewichter stößt Abe ein drolliges »Hihihi« aus, das einem den kleinen Kerl noch mehr ans Herz wachsen läßt. Die verschiedenen Sätze können zu allen passenden und unpassenden Gelegenheiten angebracht und zur Lösung von Puzzles eingesetzt werden. An schlafenden Wächtern kann sich Abe entweder vorbeischleichen oder sie mit einem Pfiff aufwecken – rennen sie ihm dann ins nächste Bild nach, tappen sie auf eine scharfgemachte Bombe – hihihi. Wenn Abe sich schließlich in die Wälder und uralten Tempelanlagen vorgearbeitet hat, muß er seinen Brüdern dort kleine Melodien nachpfeifen, damit sie ihn passieren lassen. Abe kann außerdem chanten, das heißt, eine Art Meditationsgesang vollführen. Dieser hat die verschiedensten Auswirkungen. Glühwürmchen, die über Feuerstellen hin- und herschwirren, formieren sich während des Gesangs zu Wörtern, die ihm Hinweise und Tips geben. Mit dem Chanten kann Abe auch einen Gegner willenlos machen oder gar übernehmen. Befinden sich beispielsweise zwei Sligs mit einem Mudokaner in der Mitte im unteren Teil des Bildschirms, übernimmt Abe zu dessen Rettung zuerst den einen Slig. Dann ruft er dem Mudokaner ein »Get down« zu und kann dann den Bösewicht auf der anderen Seite ausschalten. Später versetzt sich Abe sogar in Glocken, die in der richtigen Reihenfolge erklingen müssen. Damit der Spieler bei solch komplexen Aktionen nicht wie der Ochs vorm Berg steht, wird im ersten Level der Schwerpunkt auf das Erlernen der wesentlichsten Sätze und Bewegungen gelegt.

Schon die GameSpeak ist eine Abkehr vom normalen Action-Alltag. Für Abwechslung sorgen Schatten, in denen sich Abe vor seinen Verfolgern verstecken und unentdeckt bleiben kann, selbst wenn er sich in der gleichen Ebene wie seine Feinde befindet. Aus dem Dunkel dürfen dann beispielsweise die Sligs mit ein paar flapsigen Sprüchen geärgert werden, aber Obacht: bei allzu dreisten Faxen schießen sie auch in Abes Versteck. Ein Inventory wie bei einem herkömmlichen Adventure sucht der Spieler vergeblich – statt dessen entwickelt sich der Charakter des Helden weiter. Abe kann auch nicht wirklich sterben: Er erscheint stets an der Stelle wieder, an der er eine waghalsige Aktion nicht schmerzfrei überstanden hat. Dazu darf an jeder Stelle abgespeichert werden. »Abe's Oddysee sieht wie ein Spiel



Auf dem Weg zu den Schamanen muß Abe mit Aufzügen hohe Berge erklimmen.



Die stimmungsvollen Hintergrundbilder werden in einer Auflösung von 1280 mal 960 Punkten berechnet und dann für das jeweilige System (PC, PSX) heruntergesetzt.

Rhythm & Hues ist er danach beispielsweise für Werbefiguren wie die Coca-Cola-Polarbären oder den »Paris to the Future«-Ride im Disneyland Paris verantwortlich gewesen. »Meine heimliche Liebe galt aber seit langem den Computerspielen«, erzählt Lorne. »Mein Vater war Entwicklungsingenieur bei Colecovision, und so kannte ich jedes Konsolenspiel in- und auswendig. Was mich immer gewundert hat, ist, daß Leute aus der Computergrafik- und Spezialeffekt-Branche so wenig mit Spielen anfangen können. Trotzdem versucht im Moment jeder, ins Spielegeschäft zu kommen. Dabei vergessen sie oft, daß die ach so neuen Ideen fast immer nur Kopien oder verbesserte Umsetzungen alter Hüte für neue Technologien sind. Über die ganze aktuelle 3D-Entwicklung wird meiner Meinung nach das Leveldesign, die KI der Gegner, die Entwicklung der Charaktere, kurz, das gesamte Gameplay extrem vernachlässigt.«

PC PLAYER: Warum seid Ihr hier in San Luis Obispo und nicht einer größeren Stadt wie L.A.?

LORNE: Ich habe bei einem Erdbeben in Los Angeles mein Haus verloren, aber das ist die Natur, damit kann ich leben. Womit ich nicht leben kann, ist, daß 2000 Leute mit Steinen und anderen Gegenständen bewaffnet in den Straßen aufeinander losgehen. Wenn ich mal einen meiner seltenen freien Tage habe, kann ich hier am Strand spazieren gehen oder zum Angeln ein paar Meilen weiter ins Landesinnere fahren.

SHERRY: Außerdem lebt unser Hauptinvestor, der drei Millionen Dollar in das Unternehmen Oddworld gesteckt hat, hier in der Gegend.

PC PLAYER: Warum hat der Euch einfach so drei Millionen Dollar gegeben?

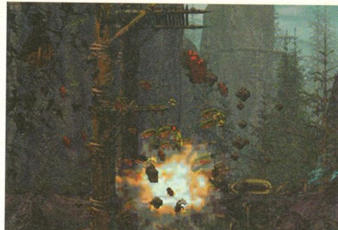
SHERRY: Weil er keine Ahnung hatte. (lacht) Nein, er hat sich Seafari angesehen und dachte wohl: »Wow, wenn die Leute so gute Computergrafiken machen können, dann verstehen sie sicher auch was von Spielen.«

LORNE: Außerdem konnten wir ihm klarmachen, daß wir einfach unsere eigene Firma gründen mußten. Spielefirmen denken oft, schöne Grafik macht ein mieses





Bitte nicht füttern: An diesen Gipsmodellen orientieren sich die Spielegrafiker bei ihren Animationsentwürfen.



Rumms – Abe sollte dieser Mine beim nächsten Mal besser ausweichen.



Mit einem ferngesteuerten Slig macht Abe sich den Weg frei.

aus, das ich selbst spielen würde«, meint Lorne Lanning, Mitbegründer von Oddworld Inhabitants, dazu. »Ich hasse es, wenn ich genau weiß, was ich machen muß, aber immer am neunten von zehn Schritten vor einem Save-Punkt hängenbleibe und wieder ganz von vorne anfangen muß. Hier erscheine ich genau an der Stelle wieder, an der ich auch gescheitert bin.«

Zwischen den einzelnen Räumen wird bildweise umgeschaltet. Jedoch sorgt eine pfiffige Cache-Routine im Hintergrund dafür, daß es praktisch keine Verzögerungen beim Überschreiten des Bildschirmrandes gibt. Ab und zu werden kleine, vorberechnete Überleitungen eingeblendet, die aber so kurz gehalten sind, daß sie nicht als Zwischensequenz stören. Es lohnt sich, ein Ohr auf die Musik zu werfen: Wenn sich der Takt oder die Tonart ändert, kommen oft spielerische Überraschungen auf Abe zu. Die Levels sind teilweise linear aufgebaut, manchmal darf sich Abe seinen Weg selbst aussuchen. In einem Tempel kann er gar zwischen zehn verschiedenen Türen wählen, die ihn in unterschiedliche Richtungen führen. Einen Punktezähler im herkömmlichen Sinne gibt es nicht. Statt dessen entschieden sich die Designer für ein Karma-System. Jede Handlung von Abe, egal, ob gut oder böse, wird im Hintergrund registriert. Das Erschießen anderer Wesen, das Aufscheuchen von Vögeln oder das Retten von anderen Mudokanern beeinflußt das Spielende. Bringt Abe zuviel schlechtes Karma mit, so geht es böse aus. Er wird dann von den Schamanen an einen Punkt zurückgesetzt, von dem an er noch ausreichend gutes Karma ansammeln kann. Erfahrene Spieler sollten in jedem Fall mindestens 20 Stunden für Abes Reise durch die acht Levels und zahlreichen Geheimsektionen einplanen.

Was kommt nach Abe?

Abe's Oddysee soll die Brücke zwischen denkorientierten PC-Spielen und actionlastigen Konsolenspielen schlagen. In den nächsten Teilen, die auch in andere Genres als das des Action-Adventures führen werden, lernt der Spieler neue Personen kennen, die Mudos bevölkern. Die acht Rassen aus dem ersten Game spielen auch in den Nachfolgern eine Rolle. So soll ein Gefühl der Kontinuität und Vertrautheit beim Spieler erzeugt werden. Alle Oddworld-Spiele bleiben auf Mudos und bringen ihr charakteristisches Flair mit. »Wenn in fünf Jahren jemand eine Figur aus den Spielen sieht, wird er (hoffentlich) sagen: Oh, Oddworld. Das funktioniert aber nur, wenn auch die Qualität der Spiele gleichbleibend hoch ist. Deswegen werden wir alle Fortsetzungen hier im Haus entwickeln – damit das gewährleistet ist«, erklärt Lorne. Im fünften und abschließenden Teil soll der Spieler sich komplett auf Mudos hin- und herbewegen können. »Das sind dann keine selbstähnlichen Doom-Levels mehr, sondern eher unterschiedliche Episoden wie der Eisplanet Hoth oder Endor bei Star Wars, in denen wir immer wieder auf vertraute Charaktere treffen. Was wir auf gar keinen Fall machen werden, ist ein Dreh von 12 Millionen Dollar teuren Videos auf Kosten des Spielwitzes. Wenn unser Spielbudget steigt, dann wird es ausschließlich ins Gameplay gesteckt. Niemals in Videos«, betont Lorne energisch, und fügt mit einem verschmitzten Grinsen hinzu: »Gameplay kommt immer zuerst – und unser Ziel ist das Holodeck.« (ra)



War alle Mühe umsonst? Am Ende seiner Reise ist Abe in der Gewalt des düsteren Molock.

ABE'S ODDYSEE – FACTS

- **Hersteller:** GT Interactive
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 2. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Spieltiefe durch Game-Speak, durchgehende Story in eigenem Universum auf fünf Spiele angelegt.





Während die Testspieler die Bugs und Macken der Alphaversion aufspüren, rauchen bei den Programmierern die Köpfe.

Spiel zum Renner. Dazu kommt, daß Computergrafiker oft verkappte Möchtegern-Regisseure sind – wir wollten gutes Gameplay und hervorragende Grafik kombinieren. Das war bei völliger kreativer Kontrolle nur mit einer eigenen Firma möglich, in die uns keine Schlipsträger reinreden. Ein Beispiel: Bei Seafari meinte ein Manager: »Mein Kind liebt Krabben, könnt Ihr keine Krabben in den Film einbauen?« Unsinn! Wenn man zwei oder mehr Jahre seines Lebens in ein Projekt steckt, dann will man es nicht durch solche Eingriffe, die in keinster Weise ins Konzept passen, ruinieren.

PC PLAYER: Steckt eine Botschaft in Abe's Oddysee?

LORNE: Ja, die gibt es: Auf der Erde haben wir viele Probleme, die von den meisten Ländern erkannt werden: Umweltverschmutzung, Ozonzerstörung, Sterben des Regenwaldes, Fleischanbau für die 99-Cent-Hamburger. Dazu kommt: Man ist, was man ißt. Mit den Augen und Ohren ißt man sogar noch mehr als mit dem Mund. Wer nur noch geistigen Junkfood konsumiert, muß sich nicht wundern, daß sich die Zustände nicht bessern. Als Kind habe ich Star Wars im Kino gesehen, und da konnte Luke, ein einfacher Bursche vom Lande, etwas bewirken. Die Botschaft war sehr mächtig: Du brauchst kein Rambo zu sein, um etwas verändern zu können. Auf ähnliche Weise sollen die Charaktere in Oddworld dem Spieler ein Gefühl der Stärke geben – selbst kleine Typen wie Abe können den großen Konzernen wie den Rupture Farms gefährlich werden. Wir wollen nicht eine dröge Moral vermitteln, sondern sagen: O.k., es macht Spaß, ein paar Bösewichter in die Luft zu jagen oder sogar Kollegen von einem Abhang zu stoßen, aber wie sind die Auswirkungen auf die Gesellschaft?

SHERRY: Wir Menschen nehmen eine Lehre oft eher an, wenn uns nicht brutal ein Spiegel vors Gesicht gehalten wir. Wenn man mir sagt: Das Essen von Fleisch ist schlecht, würde ich antworten: Warum? Wenn aber jemand von einer fernen Welt erzählt, auf der alle Tiere zu Nahrung verarbeitet werden, denke ich darüber schon eher nach.

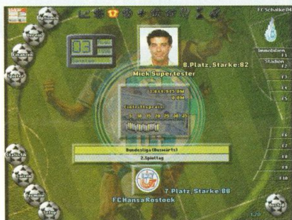
Aktuell

TEIL 2

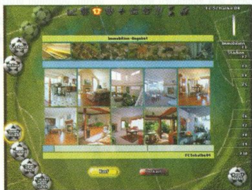
PLEITEN, PECH UND PANNEN

Ende November verärgerte Software 2000 mit dem stark fehlerhaften »Bundesliga Manager 97« die treue Kundschaft. Um Schadensregulierung bemüht, schickte uns der Hersteller das Update auf Version 1.20.

Der »Bundesliga Manager 97« steht nach wie vor unter einem unglücklichen Stern. Die Flut der Beschwerdebriefe reißt nicht ab. Ursache sind die immer noch zahlreichen Fehler in der aktuellen Verkaufsversion 1.1. Doch die Programmierer aus Eutin waren in der Zwischenzeit nicht untätig und versorgen die Kunden mit der neuesten Fassung 1.20. Da Redakteure von berufswegen unverbesserliche Optimisten sind, installierten wir umgehend den Patch in der Hoffnung, endlich in den Besitz einer testfähigen Version zu kommen. Doch unsere Erwartungen wurden harsch gebremst. Die minutenlange DFB-Pokalauslosung ließ sich nach wie vor nicht abbrechen. Lediglich die unmotivierte Sprachausgabe verstummte auf Mausklick. Mißtrauisch wagten wir uns mit Schalke 04 an den ersten Spieltag und wurden positiv überrascht. Die Kommentare paßten zu jeder einzelnen Spielszene. Allerdings erzielte unser Team zwei Treffer, die gar nicht erst angezeigt wurden. Das war erst der Vorgeschmack, denn nach einer guten Stunde Spielzeit wurden überhaupt keine Spielzüge mehr präsentiert. Zurück im Hauptmenü erweckten die Spielerstatistiken unsere Aufmerksamkeit. Denn das Programm bestand darauf, daß auch nach mehreren Monaten jeder Spieler erst seit zwölf Wochen dem Verein angehören würde. Manchmal ließ sich dieses Menü gar nicht öffnen. Genausowenig, wie einmal erstandene Immobilien wieder verkauft werden können, da sie niemals ins Grundbuch eingetragen wurden. Ab und an reagiert das Programm auf keine Eingaben mehr, erholt sich aber nach ein paar Minuten und verzweifelten Mausklicks wieder. Daneben zerrten regelmäßige Abstürze an unseren Nerven, so daß wir den Bundesliga Manager 97 doch wieder von der Festplatte verbannten und für die nächste Ausgabe auf ein neues Update warten. (mic)



Immer noch nicht fertig. Die Version 1.20 bügelt nur die gröbsten Fehler aus.


Immobilien können auch nach mehreren Wochen nicht wieder verkauft werden.

DAS SIEBTE ZEICHEN

Schon seit geraumer Zeit bastelt 7th Level an einem eigenen Echtzeit-Strategiespiel. Glaubt man den Ankündigungen, so könnte »Dominion« das biblische Siebte Zeichen für »C&C« und Co. werden.

Was haben Monty Python und Ace Ventura gemein? Beide Begriffe titulieren Kunstgestalten aus dem Reich der Satire. Die Pythons stehen noch heute für englischen Chaotenhumor, Pet Detective Ventura setzt auf einem tieferen (Vorsicht, nicht »tiefgründigeren«) Niveau an. Diese beiden Kehrseiten der Komikmedaille wurden von 7th Level in Softwareform verbraten. Dieselbe Firma war fürs kindertaugliche Jump-and-run »Arcade America« verantwortlich und werkelt seit geraumer Zeit an einem Mech-Spiel (»G-Nome«) sowie dem Rollenspiel »Return to Krondor«. Nichts spricht eigentlich dafür, daß dieselbe Firma ein Echtzeit-Strategiespiel entwickelt. Und trotzdem tut sie genau das: Das Science-fiction-Gewitter »Dominion« soll die Konkurrenz vom Schlachtfeld fegen, und zwar in Inhalt, Bild und Ton.

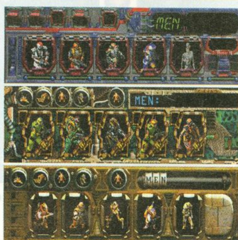
Im September 1996 hatte man ursprünglich fertig sein wollen, und argumentierte mit einer ausgefeilten Entwicklungstechnik. Während bei anderen PC-Spielen schon vergleichsweise früh das Programmgerüst steht, welches vorzeigbar ist und fortan immer mehr erweitert und verbessert wird, arbeitet 7th Level streng aufgabenorientiert. Die Grafiker malen Kampfroboter, Terrain und Gebäude; die Sound-Abteilung kümmert sich um Krach-und-Schepper-Effekte, das nächste Team beschäftigt sich mit der KI der Computergegner, ferner müssen die Missionen und Zwischensequenzen erstellt werden. So geht zwar jede größere Firma vor, doch 7th Level führt die verschiedenen Bestandteile



Alle Parteien sind hier auf dem selben Schlachtfeld zu sehen. Von oben links im Uhrzeigersinn: Scorps, Mercs, Darkens und Menschen. (1024 x 640)

erst sehr spät zusammen. Trotz der guten Vorsätze hat sich die Veröffentlichung verzögert, sie soll jetzt gegen Ende des ersten Quartals 1997 erfolgen.

Was unterscheidet Dominion von einem Echtzeitknaller wie »C&C 2: Red Alert«? Den Computergegner können wir noch nicht beurteilen, denn selbst in unserer neuesten Preview-Version machen die Truppen nicht viel mehr, als in Reichweite befindliche Gegner zu beschießen. Doch wie das geschieht, ist schon eine nähere Betrachtung wert: Kampfkolosse drehen sich butterweich, stampfen sauber animiert über die Schlachtfelder und erzeugen mit ihren Geschossen farbenprächtige Explosionen. Laut Herstellerangabe gibt es über 10 000 Bewegungsphasen, es liegen also viele Stufen zwischen »Beinchen anheben« und »Beinchen wieder auf den Boden setzen, Position um drei Pixel nach vorne verlagern«. Während C&C auf einen pseudo-realistischen Stil



Die Bedienungsleisten sehen bei jeder Rasse anders aus, die Truppen ähneln sich.

setzt und »Warcraft 2« auf Fantasy-Armeen, steht Dominion ganz im Zeichen der Science-fiction. Das war zuletzt bei »Z« der Fall, doch laufen dort nur pummelige Infanteristen vor kastenartigen Panzer-Sprites davon. Dominion protzt dagegen mit grundverschieden aussehenden Truppentypen: Sechsbeinige Mech-Skorpione überragen winzige Soldaten, Schwebepanzer kämpfen gegen Spinnenroboter, zweibeinige Riesenmaschinen machen Jagd auf konventionelle Kampffahrzeuge.

Kein neues Echtzeit-Strategiespiel wird ohne unterschiedliche Parteien veröffentlicht, auch 7th Level will da keine Ausnahme machen.



Menschen-Panzer ruinieren einen Stützpunkt der Mercs.



Unsere »menschliche« Basis wird von Scorps-Soldaten angegriffen. (640 x 480)



Von zwei Seiten gleichzeitig fallen Merc-Riesenroboter über die zeltartigen Konstruktionen der Scorps her.

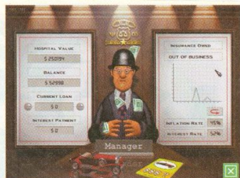
Die vier Rassen der Menschen, Scorps, Darkens und Mercs streiten sich um mehrere Planeten. Die Waffensysteme der Völker ähneln sich in der Funktion, so verfügt jedes Volk über Soldaten, Anführer, Roboter, Panzer und Verteidigungstürme. Je nach Gruppierung verläuft die angeblich 25 Levels große Solokampagne anders. Jede Partei hat auf einem der Terrains (Wiesenlandschaft, Schneeregion, Sandwüste und Ödland) Vorteile, was der gewiefte Taktiker natürlich ausnutzt. Die Bedienung orientiert sich an den gängigen Standards. Das Bauen von Gebäuden und Kampfeinheiten geschieht per Mausklick. Truppen werden per Auswahlrechteck zu Gruppen zusammengefaßt und über einen Hotkey wieder aufgerufen. Neben dem Solo- wird Dominion natürlich auch einen Mehrspielermodus enthalten. Außerdem soll der fertigen Version ein Level-Editor beiliegen, mit dem man eigene Landschaften und Szenarios erstellt. Bereits in unserem Preview-Muster ist es möglich, verschiedene Bildschirmauflösungen zu benutzen. Schon die kleinste davon bietet mit 640 mal 480 Pixeln so viele Bildpunkte wie Red Alert, als Maximum sind 1280 mal 1024 möglich – sofern Ihr Monitor sowie die Grafikkarte mitspielen. Bei hohen Auflösungen überblicken Sie einen größeren Ausschnitt des Schlachtfelds auf dem Bildschirm. Der Bedienungsbalken am unteren hat immer dieselbe Größe, sieht aber je nach Auflösung mehr oder weniger detailliert aus. (la)

DOMINION – FACTS

- **Hersteller:** 7th Level
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** 1. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Nur für Windows 95 geeignet; Viele tausend Animationsstufen für Soldaten, Fahrzeuge und Kampfroboter; diverse Bildschirmauflösungen.

Preview: Theme Hospital

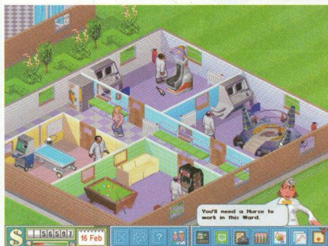
ZUM KRANKLACHEN!



▲ Die Bank wird zum wichtigen Ansprechpartner.

Nach der vergnügungsträchtigen Simulation »Theme Park« wendet sich Bullfrog »seriöseren« Themen zu. Seit zwei Jahren operiert man schon an der Krankenhaussimulation »Theme Hospital« herum.

Ein Paar Schuhe, Hut, Stock und Mantel bewegen sich ins Wartezimmer. Sind sie auf der Suche nach ihrem Besitzer? Nein, der steckt drin in den Klamotten und will seine »Unsichtbarer-Mann-Seuche« behandeln lassen. Bei »Theme Hospital« ist alles genau wie in einem Klinikum, aber irgendwie doch ganz anders. Sie werden zum Krankenhausmanager und bestimmen in dieser auf witzig getrimmten Simulation vom Oberarzt, über die Lernschwester bis zur OP-Einrichtung fast alle mehr oder weniger wichtigen Details. Gezeigt wird das Gelände, auf dem sich das Krankenhaus befindet, aus einer Sicht schräg von oben. Zu Ihren ersten Aufgaben gehört die Verteilung der notwendigen Räumlichkeiten auf dem scrollenden Gebäudegrundriß. Um Patienten empfangen zu können, benötigen Sie natürlich zuerst Rezeption und Wartezimmer. Darin sollte sich Personal tummeln, das Sie aus einem illustren Angebot auswählen. Schließlich muß am Empfang eine Sekretärin die Patientendaten aufnehmen oder ein Hausmeister die Räume in Stand halten. Also folgt der Raumplanung unmittelbar die Rekrutierung der Belegschaft. Den ausführlichen Personalblättern können Sie sämtliche Vorzüge und Macken des Betreffenden entnehmen. Besonders interessant soll es bei den Ärzten zugehen: Von hochmotiviert bis eher lasch und vom Spezialisten bis zum 08/15-Quacksalber wird so manches anzutreffen sein. Eine Vielzahl von Fachgebieten wie Chirurgie oder Kardiologie sorgt für Authentizität. Klar, daß die fähigsten Köpfe unter den Ärzten auch die teuersten sind.



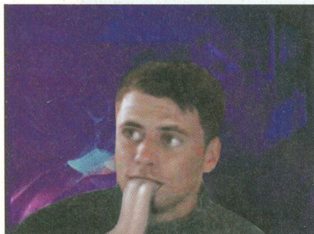
Vom kleinen Krankenhaus zum Großklinikum sollen Sie sich in Theme Hospital hocharbeiten.

Neben der Raum- und Personalplanung spielen beispielsweise die hygienischen Zustände in Ihrer Krankenanstalt eine große Rolle. Denn wer die Hygienevorschriften nicht einhält, riskiert eine Epidemie, bald schon wuseln Ratten durch die Gänge. Das führt zu Ärger mit den Behörden, man muß mit dem Schlimmsten rechnen, nämlich der Schließung seiner Klinik.

Den witzigsten Bestandteil von Theme Hospital machen naturgemäß die Krankheiten aus. Von denen, die wir bei der Präsentation des Spiels in der Redaktion zu Gesicht bekamen, kannten wir allerdings keine einzige. Haben Sie schon einmal vom »Elvis-Verkörperungs-Syndrom«, der »Unsichtbarer-Mann-Seuche« oder der »Ausgeleierten Zunge« gehört? An die 50 derartige Abstrusitäten warten auf angemessene Behandlungsmethoden. Zwischendurch schütteln nicht nur unerwartet eintretende Ereignisse wie Erdbeben Ihre Planung durcheinander. Erfolgreiche Arzneimittelforschung bringt einen guten Ruf und ermöglicht die Behandlung von Patienten, bei denen die Konkurrenz passen muß. Apropos Konkurrenz: Es ist ein Netzwerkmodus mit bis zu vier Spielern geplant, bei dem jeder gegen jeden herumdoktert. Die einzelne Klinik ist auf bestimmte Krankheiten spezialisiert, und man versucht sich natürlich gegenseitig die Kundschaft wegzuschnappen. Zusammenarbeit ist beispielsweise möglich, indem man Patienten, die man selbst nicht so gut behandeln kann, an den Partner überweist, um anderen Mitbewerbern zu schaden.

Peter Molyneux erklärte uns die Idee, die hinter der Theme-Serie stand, folgendermaßen: »Als wir die Simulationsreihe mit Theme Park starteten, wollten wir nicht beliebig viele Fortsetzungen zu diesem einen Spiel folgen lassen. Vielmehr sollte eine Serie mit immer wechselnden Themen entstehen, die einerseits Stoff für eine akkurate, tiefgehende Simulation bieten und andererseits mit ihrer witzigen und intuitiven Oberfläche auch jede Menge Spaß bringen. Der Grund, warum wir auf das Thema Krankenhaus gekommen sind, ist der, daß dort wirtschaftlich eine Art Paradox entsteht: Patienten, die erfolgreich behandelt wurden, werden entlassen. Das bedeutet aber auch, daß das Hospital an ihnen von diesem Zeitpunkt an kein Geld mehr verdient. Es scheint also fast, als wäre es besser, die Leute nicht zu heilen, da nur dann die Institution richtig floriert ...«

Da drängt sich die Frage auf, ob Peter höchstselbst schon einmal Patient in einem Krankenhaus gewesen sei. Er bejahte mit leidgeprüftem Blick. Seine eigene Erfahrung sei besonders bei einer der etwas ausgefallenen Krankheiten mit ins Spiel eingeflossen: »Eines Tages ist plötzlich mein Kopfumfang auf das Doppelte angewachsen, so daß ich mich auf der Stelle zur Behandlung ins Hospital begeben mußte.« Wenn Sie also glauben, so ein Krankenhausbetrieb sei zuweilen eine todernste Angelegenheit, dann ist das zwar richtig - aber nur zum Teil. Gegen Ende Januar soll Molyneux' Doktorarbeit abgeschlossen sein. **(ms)**



Joe Rider vom Bullfrog-Team scheint den Ausgeleierte-Zunge-Virus zu haben



Würden Sie sich von diesem Chirurgen gerne behandeln lassen?

THEME HOSPITAL – FACTS

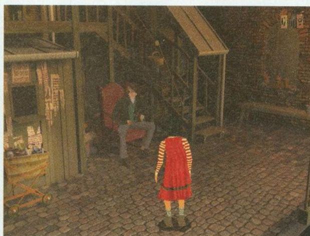
▶ **Hersteller:**	Bullfrog
▶ **Genre:**	Strategiespiel
▶ **Termin:**	Ende Januar '97

▶ **Besonderheiten:** In Theme Hospital gibt es die irrwitzigsten Krankheiten, von denen Sie garantiert noch nie gehört haben.

Aktuell

KEIN KINDERKRAM!

Filmvorlagen sind im Adventure-Genre derzeit ein begehrtes Mittel, um Stoff für eine brauchbare Story zu erhalten. Für Psygnosis erste Inhouse-Produktion ist ein französisches Programmierteam zuständig, das sich bei seiner Arbeit prompt auf ein Movie gallischer Landsleute stützt.



▲ Diesem Typen muß Miette die Zigaretten stehlen.

Kinderkrimi

Die Story des Computerspiels »City of Lost Children« basiert auf einem Film von Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro (Originaltitel: La Cite des Enfant Perdus), die durch den Vorgänger »Delicatessen« bekannt wurden. Heldin der, ein wenig an Jules Verne und Oliver Twist erinnernden, Handlung von «City of the Lost Children« ist die zehnjährige Waise Miette. Das Mädchen wird von der Leitung des Waisenhauses dazu gezwungen, Diebstähle und Einbrüche zu begehen. Dabei trifft sie auf den starken One, dessen kleiner Bruder im Intro das Opfer einer geheimnisvollen Kindesentführung wird. Gemeinsam versuchen die beiden nun, Miette dem Einfluß ihrer fiesen Erzieher zu entreißen, und die Entführten zu befreien. Als Urheber für das Kidnapping erweist sich ein wahnsinniger Wissenschaftler, der vorzeitig in die Jahre kommt, weil er nicht zu träumen vermag. Um seinen Alterungsprozess zu stoppen, bemächtigt er sich der Kinder und stiehlt deren Träume. Die Filmschauplätze wurden weitgehend ins Spiel übernommen. Für eine filmnahe Umsetzung konnte Art Director Marc Caro als künstlerischer Berater gewonnen werden.



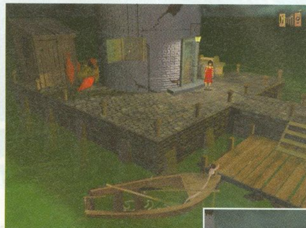


◀ ▲ Dies sind die beiden anderen Kameraperspektiven zum Bild oben.

Kameraschwenks

Adventure-Hersteller teilen sich beim Kampf um die Gunst der Spieler in zwei Hauptgruppen: Die einen schwören auf Videotechnik, die anderen auf 3D-Grafik. Die Macher von City of Lost Children gehören zur zweiten Fraktion. Alle Szenarien wurden mit 3D-Studio vorberechnet. Für die Animationen der Charaktere bediente man sich der Motion-capturing-Methode. Dabei wurde erstmals ein elfjähriges Mädchen in den hierfür verwendeten Anzug mit den optischen Sensoren gesteckt, um möglichst authentisch die Bewegungen eines Kindes für die Hauptdarstellerin zu erhalten. Anschließend wurden die erfaßten Daten auf ein Animationsskelett übertragen und dieses mit hübschen »Texturkleidchen« versehen ins Spiel eingebaut. Statt zahlreicher Filmsequenzen werden dem Abenteurer interessante Kameraperspektiven geboten, die je nach Situation, automatisch oder auf Tastendruck wechseln. In der Rolle des kleinen Mädchens Miette macht der Spieler schon sehr bald Bekanntschaft mit der unerbittlichen Kidnapperbande. Seine Aufgabe in diesem Abenteuer ist es natürlich, der Kleinen und ihren Freunden aus der Patsche zu helfen. Bei der Befreiungsaktion wird die Heldin nicht per Maus, sondern nur mittels Tastatur über den Bildschirm gelenkt. Um eine einfache Steuerung zu gewährleisten, wurden neben den Richtungspfeilen möglichst wenige Tasten mit Funktionen belegt. Folgende Aktionen sind Miette möglich: Objekte manipulieren, aufnehmen, verwenden und im Inventar verstauen. Außerdem kann sie schnell laufen, sich bücken oder mit anderen Charakteren sprechen. Sobald Miette den Bildrand erreicht, wird umgeblendet statt gescrollt. Die Spielfigur wird abhängig von ihrem Standort größer und kleiner. Entweder wechselt die Perspektive automatisch, oder Sie können selbst umschalten, vorausgesetzt das blinkende Kamerasymbol erscheint im Bild.

Durch den Wechsel des Blickwinkels werden oft neue Gegenstände sichtbar. Die Lösung bestimmter Aufgaben baut auf die Nutzung der unterschiedlichen Perspektiven auf, beispielsweise wenn sich das Mädchen vor den Blicken etwaiger Verfolger verbergen muß. Da ihre Peiniger äußerst ungeduldig sind, kommt es ab und an zu Sanktionen, wenn sie deren Aufträge nicht schnell genug erledigt. Dann landet das arme Mädel im Keller und muß daraus erst wieder entkommen, ehe es weitergehen kann. Gerät sie zu oft in Gefangenschaft, droht das Game-over. (ms)



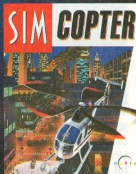
Wieder zwei Einstellungen: Am Leuchtturm muß die Kleine das Licht abdrehen und sich dann hinter den Kisten am Pier verstecken.

CITY OF LOST CHILDREN – FACTS

▶ **Hersteller:**	Psygnosis
▶ **Genre:**	Adventure
▶ **Termin:**	Februar '97
▶ **Besonderheiten:**	Der Spieler hat Einfluß auf die ihm gezeigte Kameraperspekive.

WENN DU HIER FÜR ORDNUNG

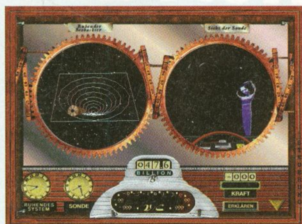
MAXIS



Sirenen heulen, Panik macht sich breit. In Deiner Stadt tobt das Inferno. Kriminelle proben den Aufstand, Wolkenkratzer brennen, Straßen liegen in Schutt und Asche – das Chaos droht die Stadt zu verschlingen. Die Simbewohner brauchen Hilfe –

Energie!

Wenn Sie in der letzten Enterprise-Folge den Diskussionen um Subraumverzerrungen und Zeitverschiebungen nicht mehr ganz folgen konnten, kann es nicht schaden, beim Vater der Relativitätstheorie ein paar Nachhilfestunden zu nehmen. »Einstein Digital« heißt



Erregend: Warum Sie sich von schwarzen Löchern fernhalten sollten. (Einstein Digital)

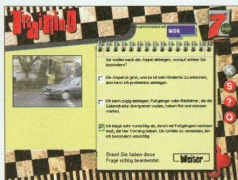
eine CD-ROM aus dem Systhema Verlag, die in Zusammenarbeit mit dem Spektrum der Wissenschaft erschienen ist. Die circa 90 Mark teure CD für Windows-PCs bringt dabei keine Ansammlung von trockenen Fakten, sondern läßt den Benutzer die Folgen der Beschleunigung auf Lichtgeschwindigkeit oder den Flug in ein schwarzes Loch in einem Labor nachvollziehen. Ein zusätzliches Schmankerl ist ein Radiointerview mit Einstein von 1940 nach seiner Einbürgerung in die USA, in dem er mit dickstem deutschen Akzent brav die Freiheit und Gleichheit Amerikas rühmt. Eine komplette Biographie und autobiographische Notizen Einsteins machen die CD auch für Nicht-Physiker interessant.

Malen ohne Zahlen

Die CD-ROM »Picasso« gibt Ihnen umfassende Einblicke in das Leben und Werk des berühmten spanischen Künstler. Zeitlebens experimentierte Pablo Picasso mit verschiedenen Stilrichtungen wie Kubismus und Fauvismus, aus denen er den ihm eigenen Stil ableitete. Über 600 Bilder und Skulpturen sind auf der CD verewigt, dazu kommen 120 Fotografien, Video- und Filmausschnitte sowie 40 Minuten Musik und gut zwei Stunden gesprochener Kommentar, die alle in einem alphabetischen und chronologischen Index sortiert sind. Ein Einblick in die Ateliers von Picasso und die zeitgenössischen Kunstströmungen runden das Material ab. Die CD erscheint für rund 80 Mark komplett eingedeutscht bei Bomico.



Anregend: Warum Sie mal wieder ins Museum gehen sollten. (Picasso)



Aufregend: Warum Sie beim Abbiegen das Vorausschauen nicht vergessen sollten. (Der 7. Sinn Interaktiv)

Theorie bestanden!

Fast jeder hat einmal mit der Führerscheinprüfung zu kämpfen (gehabt). Für Aspiranten genauso geeignet wie zur Auffrischung für alte Fahrhasen ist die CD »Der 7. Sinn Interaktiv« (circa 40 Mark) von Systhema und dem WDR. Sie bringt alle aktuellen Fragen zur theoretischen Prüfung mit. Diese werden beliebig vielen verschiedenen Kandidaten im Übungsmodus vorgelegt. Eine Statistik gibt Auskunft über den persönlichen Fortschritt – fühlen Sie sich fit, geht es ab in die simulierte Prüfung, in der, wie im richtigen Leben, auch der Energiebogen nicht fehlen darf. Kult pur ist die sonore Stimme von Egon Hoegen, der etliche Tips und Trainingsausschnitte aus der namensgebenden TV-Serie »Der 7. Sinn« kommentiert. Diese werden zur Überprüfung Ihrer Kenntnisse gelegentlich angehalten.

True Blue

IBM gibt nicht auf: Mit der Version 4.0 erscheint in diesen Tagen die neueste Fassung des 32-Bit-Betriebssystems OS/2 Warp. Herausragendste Neuerung ist die Spracheingabe. Mit Hilfe des beiliegenden Mikrofons können Sie nicht nur Ihren Computer steuern, sondern sogar ganze Briefe diktieren. Ein komplettes Paket von Anwendungen, wie IBM Works mit Programmen wie einer Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und einer Präsentationssoftware, Lotus Notes Mail oder FaxWorks, ist mit dabei. Die meisten Windows-3.x- oder Win32s-Anwendungen werden unterstützt. Ob es IBM gelingt, mit OS/2 Warp 4.0 an der Marktmacht von Windows 3.x/95 zu kratzen, bleibt die Frage, zumal am Horizont auch schon Windows NT hungrig auf starke Rechner lauert. (ra)

KURZ NOTIERT

★★★ Mit Jay Wilbur verläßt ein weiteres Gründungsmitglied von id Software die Firma. Wilbur will sich jetzt vollzeitlich seiner Vaterrolle widmen. Die id'ler Todd Hollenshead und Mike Wilson werden gemeinsam Wilburs Chefposten übernehmen.

★★★ AOL und CompuServe präsentieren ihre Zugangssoftware runderneuert in der Version 3.0. Die grafisch und bedienungstechnisch aufgemöbelten Programme gibt es online (www.aol.com, www.compuserve.de) oder auf der CD-ROM dieser PC-Player-Ausgabe.

★★★ GT Interactive expandiert kräftig. Der Publisher von id Software und Spielen wie »Bedlam« oder »Robotron X« hat Ende November alle nichtamerikanischen Niederlassungen von Time Warner Interactive übernommen und damit die Rechte an Spielen wie »Z« inne.

★★★ Diamond und Toshiba arbeiten an ersten PC-tauglichen DVD-Laufwerken. Je nach Art des abtastenden Lasers hat auf einer DVD (Digital Video Disk) die sieben- beziehungsweise 25fache Informationsmenge einer herkömmlichen CD-ROM Platz – mehr als ausreichend für neue Spiele und Multimedia-Anwendungen. Die ersten verkaufsfertigen Produkte sollen im März zur Comdex in Las Vegas fertiggestellt sein.

★★★ Bei CDV erscheint demnächst das Echtzeit-Strategiespiel »Adhara-3« mit angeblich neuartigen Elementen: Die KI des Computers denkt sowohl kurz- als auch langfristig voraus, und der Spieler steuert abwechselnd Aliens und Menschen. Die Zwischensequenzen sollen an einen japanischen Zeichentrickfilm erinnern.

★★★ Bizarr: Milka präsentiert wöchentlich neu ein Fortsetzungshörspiel auf den eigenen Webseiten (www.milka.de). An »Lila glühen die Alpen«, das ohne Ladezeiten direkt aus den Lautsprechern erklingt, arbeitet unter anderem Ully Arndt mit, PC-Veteranen noch als Co-Autor des Comic-Strips »Cosinus« aus der Happy Computer bekannt.

★★★ Nicht nur Kühe, sondern auch Elefanten tummeln sich im Internet: »Die wunderbare Welt der Ottifanten« (www.ottifant.de) bringt die friesischen Dickhäuter auf den heimischen Monitor. Hier gibt es allerlei Blödsinn um die Rüsseltiere, und es dürfen so obskure Dinge wie Ottifanten-Lichterketten bestellt werden.

DER GAME GURU SPRICHT



Vor etwa einem Vierteljahrhundert schloß William Clow, auch als Der Game Guru bekannt, einen Prototypen des Atari Pong™ an einen alten Schwarzweißfernseher an. Dann machte er sich systematisch daran, das 2k-Gerät zu schlagen. Er brauchte dafür bloß 96 Minuten.

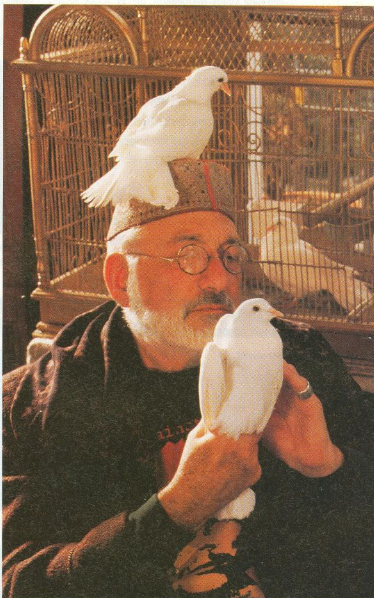
HEUTE WEIT ÜBER SIEBZIG, IST CLOW DER WELTWEIT FÜHRENDE EXPERTE IN PUNKTO SPIELSTRATEGIEN. ER BESITZT DIE MYSTERIÖSE FÄHIGKEIT, JEDES COMPUTERSPIEL ZU KNACKEN - UND ZWAR BINNEN 3 STUNDEN, NACHDEM ER ES ZU GESICHT BEKOMMEN HAT. SOFTWARE - HERSTELLER VON SILICON VALLEY BIS TOKIO LASSEN SICH VON IHM BERATEN. DIESES EXKLUSIVE INTERVIEW WURDE AUFGENOMMEN, ALS STUDIO 3DO IHN ZU HAUSE IN GREENWICH VILLAGE, NEW YORK, BESUCHTE.

Studio 3DO: Wann haben Sie angefangen zu spielen?

: Vor langer Zeit, als in den 50er Jahren die ersten Flipper auftauchten. Ich reiste von einem Bundesstaat zum anderen und stellte überall in Amerika Rekorde auf. Damals hielt ich mich noch an die Regeln. Ich war eben jung und dumm.

Studio 3DO: Soll das heißen, daß Sie heute gegen die Regeln verstoßen?

: In der Welt zählen Taten, nicht gute Absichten, und ein leistungsfähiger Sünder wiegt zehn unbrauchbare Heilige und Märtyrer auf. Man muß dafür sorgen, daß der Gegner sich im Nachteil befindet - darin liegt das Geheimnis des Kampferfolgs. Man sollte grundsätzlich nicht auf der gleichen Stufe gegen ihn antreten. Wenn ein Spiel sich knacken läßt, knacht man es. Das ist ebensowenig schummeln wie wenn man übt, aber wer übt, beschummelt sich selbst. Ich habe mehr als 100 der führenden PC-Titel ausgetrickst. Ein Programm zu Knacken ist eine Kunst für sich. Hacken ist ein Sport für Sieger und sollte entsprechend respektiert werden.



Studio 3DO: Wird es jemals ein Spiel geben, das Sie nicht knacken können?

: Die bewaffneten Propheten siegen immer, nur die unbewaffneten kommen um. Die Leute werden immer neue Spiele ausdenken, die man angeblich schwerer austricksen kann, aber das spielt keine Rolle. Sonic™ kam mir simplistisch vor, Duke Nukem 3D™ hat mich amüsiert, und Quake™ fand ich unterhaltsam - für ein paar Minuten. Manche Leute können gut mit dem Ball werfen, andere wissen, wie man eine Melodie komponiert. Ich weiß eben, wie man gewinnt.

"SONIC™ KAM MIR SIMPLISTISCH VOR, DUKE NUKEM 3D™ HAT MICH AMÜSIERT, UND QUAKE™ FAND ICH UNTERHALTSAM - FÜR EIN PAAR MINUTEN."



DIE GEHEIMNISSE UND MOGELTRICKS DES SPIELE-GURUS GIBT ES IM HANDEL AUF DISKETTE ZU KAUFEN.

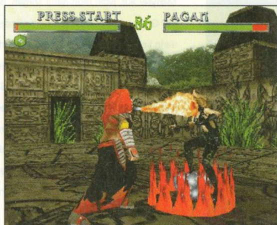
PC



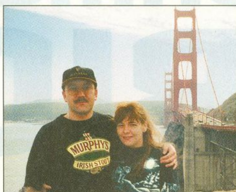
Aktuelle Meldungen

Kampf der Titanen

Das Midway-Prügelspiel »Wargods« wird derzeit bei GT Interactive für den PC umgesetzt. Die Story greift tief in die Mythologiekiste: Ein Außerirdischer stürzte vor ein paar Jahrtausenden auf der Erde ab. Aus seinem Raumschiff flogen ein paar Brocken lebenspendendes Erz auf unseren Planeten, mit dem Menschen aus den verschiedensten Kulturen in Berührung kamen. Das Ergebnis waren die Kriegsgötter, eine Art Übermenschen mit speziellen Fähigkeiten, deren schönster Zeitvertreib darin besteht, sich gegenseitig die Birne einzuhauen. Unter den frei wählbaren Nachwuchsgöttern darf der ägyptische Unsterbliche Anubis genausowenig fehlen wie ein frei erfundener römischer Recke namens Maximus. Erscheinen soll Wargods noch im ersten Quartal 1997.



Feurio – einen so heißen Atem haben Sie garantiert noch nie gesehen. (Wargods)



Unsere Detectives Peter und Elvira während einer kurzen Ermittlungspause an der Golden Gate Bridge.

Mörder gefaßt!

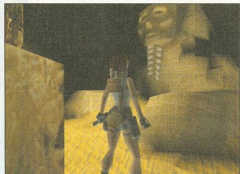
Peter Fahrmeier und Elvira Sauter sandten uns Grüße aus San Francisco. Die glücklichen Gewinner des »Golden Gate Killer«-Wettbewerbs, den PC Player zusammen mit Bomico und Grolier durchgeführt hatte, verbrachten eine goldene Oktoberwoche in der Stadt an der Bucht. Es gelang ihnen sogar, mit der Hilfe eines gewissen Nash Bridges den gesuchten Killer dingfest zu machen und dafür als Ehrenmitgliedschaft ins SFPD aufgenommen zu werden. Ein Wort des Trostes an alle, die dieses Mal nichts gewonnen haben – das nächste Preisausschreiben kommt bestimmt.

König der Lüfte

Der »Eurofighter 2000« erscheint in diesen Tagen in einer Special Edition. Für rund 90 Mark liegt in der Schachtel nicht nur der reguläre Flugsimulator, sondern auch die »Tactcom«-Erweiterung. Diese baut das Hauptprogramm mit etlichen Funktionen wie das Designen eigener Kampagnen, neuen Ansichten und vieles mehr aus. Außerdem behebt sie einige Bugs. Für das richtige Feeling beim Spielen sorgt eine EF2000-Kappe.

Warum schweigt Lara?

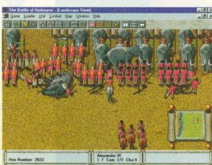
Abteilung »Dumm gelaufen«: Wegen eines Preßwerkfehlers haben alle grün bedruckten »Tomb Raider«-CDs der ersten Auflage eine Macke bei zwei Audiotracks und der Musik im Hauptmenü. EIDOS tauscht die fehlerhaften CDs kulanterweise um. Schicken Sie dazu die CD an EIDOS Interactive, Betreff »Tomb Raider«, Leverkusenstr. 54, 22761 Hamburg. Alternativ dazu findet sich der abgeschnittene Dialog des einen Tracks auch auf den Tomb-Raider-Webseiten (www.tombraider.de/hints). Besitzen Sie eine rotbraune CD, brauchen Sie nichts zu befürchten: Diese stammen bereits aus der zweiten, fehlerfreien Preßauflage. (ra)



Sehen statt hören: Auf der Righteous-3D-Karte sieht Lara noch mal so gut aus.

IN DER MACHE

Interactive Magic möchte mit »Alexander der Große« den amerikanischen Bürgerkrieg vergessen machen. Sie spielen die komplette Karriere des mazedonischen Feldherren nach oder schlüpfen alternativ in die Rüstung von Darius oder Memnon. Das rundenbasierte Strategiespiel erscheint Ende Februar komplett in Deutsch.

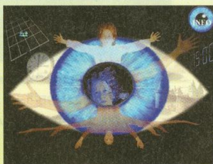


Das ultra-abgedrehte Musikvideo-Adventure »Total Distortion«, bei dem Sie als interdimensionaler Musikvideofilmer mit den Aufnahmen bizarrer Guitar Warriors Ihre Rückfahrkarte verdienen müssen, ist bei Navigo komplett eingedeutscht worden und für rund 100 Mark zu haben.





In die ewige Stadt Rom bringt uns »S.P.Q.R.« von GT Interactive. In einer mehr als deutlich »Myst«-orientierten Oberfläche versuchen Sie, den Geheimnissen einiger Senatoren auf die Schliche zu kommen. Da es viel zu lesen gibt, arbeitet GT derzeit an einer deutschen Version, die noch im ersten Quartal herauskommen soll.



Das surreale Adventure »Blue Ice« von Psygnosis wandelt nicht etwa in den Pfaden von Frank Sinatra, sondern versetzt Sie in die mißliche Lage eines zwölfjährigen Königssohns, dessen Papa just gestorben ist, und der nun vor der Thronfolge rasch noch das Regieren lernen muß. Den Test lesen Sie im nächsten Heft.

MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

PC PLAYER

LESER-TOP 20



JANUAR 1997

1	(1)	COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin
2	(3)	INDIZIERTES SPIEL	Virgin/id Software
3	(6)	CIVILIZATION 2	Microprose
4	(5)	Warcraft 2 – Tides of Darkness	Blizzard
5	(8)	F1 Grand Prix 2	Microprose
6	(9)	Die Siedler 2	Blue Byte
7	(2)	Indiziertes Spiel	3D Realms
8	(7)	Z	Warner Interactive
NEU 9	(NEU)	Baphomets Fluch	Virgin
NEU 10	(NEU)	Crussader: No Regret	Origin
11	(4)	FIFA Soccer 96	EA Sports
12	(10)	Need for Speed Special	Electronic Arts
13	(11)	Bleifuss 2	Virgin
NEU 14	(NEU)	MechWarrior 2	Activision
15	(15)	Wing Commander 4	Origin
NEU 16	(NEU)	Time Commando	Electronic Arts
17	(–)	Transport Tycoon	Microprose
18	(12)	NHL Hockey 96	EA Sports
19	(19)	Syndicate Wars	Electronic Arts
NEU 20	(NEU)	Schleichfahrt	Blue Byte

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum November/Dezember 1996.

Verkaufscharts

1	(1)	Bundesliga Manager 97	Software 2000
2	(2)	Gold Games	Topware
3	(3)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
4	(NEU)	Tomb Raider	EIDOS Interactive
5	(NEU)	Creatures	Warner Interactive
6	(4)	Die Siedler 2	Blue Byte
7	(NEU)	Bleifuss 2	Virgin
8	(NEU)	Schleichfahrt	Blue Byte
9	(NEU)	Hugo 4	ITE
10	(NEU)	FIFA Soccer 97	EA Sports
11	(11)	Rayman Lernsoftware	UBI Soft
12	(NEU)	3D Ultra Pinball	Sierra
13	(12)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
14	(11)	NHL Hockey 97	EA Sports
15	(NEU)	Alien Trilogy	Acclaim

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: November/Dezember 1996

Die beliebtesten Spielehersteller

1	(1)	Westwood
2	(2)	Microprose
3	(3)	id Software
4	(4)	EA Sports
5	(5)	Blizzard

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: November /Dezember 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

PC PLAYER

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Boris Schneider (bs);
verantwortlich für den redaktionellen Teil

STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR
Jörg Langer (la)

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra),
Alex Folkers (af), Michael Schnelle (mic), Magnus Kalkuhl (mk)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

ALLEINGESELLSCHAFTER
WEKA Firmengruppe GmbH & Co.KG mit der persönlich haftenden Gesellschafterin
WEKA Firmengruppe Beteiligungs-GmbH, Kissing (4,13%),
und den Kommanditisten Werner Mützel, Verleger, Kissing (90,87%) und
Karin Mützel, Kauffrau, Kissing (5.0%).

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel,
Tel. (089) 9 91 15-376, Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
PLZ-Gebiet 0-5, Jens Klüver, Tel. (0 56 51) 92 93-95

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Stellenanzeige

PC PLAYER EXPANDIERT

Aufgeschlossene Redaktion (weiblich/männlich) sucht Sie oder Ihn zwecks gemeinsamer Gestaltung des täglichen Arbeitslebens. Büroräume und PCs vorhanden, langfristige Bindung erwünscht. Zuschriften unter Chiffre ...

Kritische Spieletests, dicker Tips-Teil, schonungslose Hardware-Reports, prallvolle CD, aufwendige Multimedia-Leserbriefe, zunehmendes Online-Engagement und in Zukunft noch stärkeres Eintreten für unsere Leser gegenüber schwarzen Schafen in der Industrie – das alles erfordert viel Zeit und Sorgfalt. Deshalb suchen wir ab sofort nach Verstärkung für unser Redaktionsteam!

Wir suchen: **einen Redakteur/eine Redakteurin mit Schwerpunkt Spieletests**

einen Redakteur/eine Redakteurin mit Schwerpunkt Hardware

Unsere Traumkandidaten verfügen über umfassende Kenntnisse in Sachen PC-Spiele bzw. PC-Hardware. Sie bringen die Fähigkeit mit, präzise und stilsicher, vor allem aber unterhaltsam zu formulieren. Ihr Englisch reicht aus, um im Regen mit schottischen Pressesprechern über das Für und Wider von Windows 95 fachzusimpeln. Sie sind hervorragend motiviert und in Streßsituationen (»Was, ich soll morgen früh nach England?» – »Und schreib' auf dem Rückflug gleich den Artikel«) belastbar. Unsere Idealkandidaten sind in der Lage, selbständig zu arbeiten und sich gleichzeitig mühelos in ein Team einzuordnen. Journalistische Sorgfaltspflicht und ehrliches Informieren der Leser genießen für sie höchste Priorität.

Wenn Sie sich für uns entscheiden, wählen Sie ein kreatives, dynamisches, ehrgeiziges Team. Sie entscheiden sich für eines der erfolgreichsten Computer-Magazine und für den auflagenstärksten Computer-Fachverlag in Deutschland. Es erwarten Sie eine übertarifliche Bezahlung und ein lauschiger Arbeitsplatz am Rande Münchens. Ihre Bewerbungsunterlagen sollten einen tabellarischen Lebenslauf, ein Paßbild, Zeugnisse, zwei Probeartikel sowie Angaben über Ihre spielerischen Vorlieben enthalten.
Wir versprechen Ihnen in jedem Fall eine schnelle Bearbeitung Ihrer Bewerbung. Schicken Sie diese an:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
z.H. Jörg Langer
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Wir freuen uns auf Sie!



Einer für Alle ... Alle für Einen



Gateway 2000® – Anruf genügt

Einer für Alle – das ist unser Motto. Bei Gateway 2000® bekommen Sie wahrhaft königliche Qualität zu einem hervorragenden Preis-Leistungsverhältnis. Als Nummer 1 unter den PC-Direktversendern in den USA* und ein Fortune-500-Unternehmen verbinden wir die Wertmaßstäbe unserer Ursprünge im Mittleren Westen mit höchstem internationalen Ansehen. Deshalb können wir Ihnen herausragende Technologien zu Preisen anbieten, die der Konkurrenz die Zornesröte ins Gesicht treibt – gleich, ob Sie nun ein leistungsstarkes Multimedia-System, ein High-End-Portable oder einen Computer für die ganze Familie suchen.

Jedes System von Gateway 2000 bekommen Sie inklusive unserem vielfach ausgezeichneten Service und Support. Wir bieten Ihnen beispielsweise nicht nur die Sicherheit einer 30-Tage-Geld-zurück-Garantie (Versandkosten werden nicht zurückerstattet), sondern u.a. auch kostenlosen technischen Telefonsupport bei allen Hard- und Softwarefragen – und zwar so lange Sie Ihr System besitzen.

Da wir Ihren Rechner nach Ihren individuellen Wünschen zusammenstellen, werden Sie immer die Komponenten bekommen, die Sie auch wirklich haben möchten. Unser freundliches und kompetentes Beratungsteam hilft Ihnen gerne dabei, die für Sie ideale Konfiguration zu finden. Ein hervorragendes Preis-Leistungsverhältnis ist Ihnen in jedem Fall sicher – wir verwenden nur hochwertige Komponenten von namhaften Herstellern. Nehmen Sie zum Beispiel unseren P5-133 Elite: 15 tolle Software-Titel sind gleich mit dabei. Oder den P5-200 Elite, unseren Hochleistungs-Allrounder Für Multimedia-Anwendungen.

Besuchen Sie uns doch einmal in einem unserer Ausstellungsräume in Frankfurt, Köln oder München und testen unsere Systeme selbst auf Herz und Nieren, oder schauen Sie mal auf unserer Website vorbei (http://www.gateway2000.de). Natürlich können Sie auch gleich unser freundliches Verkaufsteam anrufen. Auch dort wird man Sie perfekt informieren und beraten. Wir freuen uns auf Ihren Anruf.

* Quelle: IDC

P5-133 ELITE

- Intel® Pentium® Prozessor, 133MHz
- 16MB SDRAM, erweiterbar auf 64MB
- 256KB Pipeline Burst Cache, 15ns
- Intel 430VX PCI-Chipsatz, Sockel 7
- 3 ISA-, 3 PCI Steckplätze
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- Mitsumi 12fach CD-ROM, 1800KB/s DTR, 130ms, 256KB Cache
- Western Digital™ 2,5GB EIDE-Festplatte, 5200U/min, 128KB Cache, 12ms
- Creative Labs Vibra 16C Sound-Chip
- Altec® Lansing ACS41 7 Watt Lautsprecher
- ATI RAGE II 3D Grafikbeschleuniger, 2MB SGRAM, 170MHz RAMDAC
- CrystalScan® 15" Monitor, TCO-92, Lochabstand 0,28mm, 65KHz, max Aufl. 1024 x 768
- EuroViva Faxmodem 33,6Kbps (V.34+), Vollduplex Freisprecheinrichtung
- ATX Desktop oder Mini Tower-Gehäuse, Gesamtanzahl Einschübe: 3 intern 4 extern
- 105-Tasten Tastatur, Microsoft® Maus
- MS Windows® 95
- Familiensoftware-, Spiele-, Internet-Paket

3.199,– DM

P5-200 ELITE

- Intel Pentium Prozessor, 200MHz
- 32MB SDRAM, erweiterbar auf 64MB
- 512KB Pipeline Burst Cache, 15ns
- Intel 430VX PCI-Chipsatz, Sockel 7
- 2 ISA-, 3 PCI- und 1 PCI/ISA-Steckplatz
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- Mitsumi 12fach CD-ROM, 1800KB/s DTR, 130ms, 256KB Cache
- Quantum™ 3,8GB EIDE-Festplatte, 4500U/min, 128KB Cache 10,5ms
- Ensoniq Vivo 90 Wavetable "Plug & Play" 16-Bit Soundkarte, 32-Bit DSP Synthesizer, 16 MIDI- Kanäle
- Altec Lansing ACS410 15 Watt Lautsprecher mit ACS251 Subwoofer (Dolby® Pro Logic® Surround Sound)
- STB Virge VX 3D Grafikbeschleuniger, 4MB (optional 8MB), 220MHz RAMDAC
- Vivitron® 17" Monitor, TCO-92, Lochabstand 0,25mm, 64KHz, max Aufl. 1280 x 1024
- EuroViva Faxmodem 33,6Kbps (V.34+), Vollduplex Freisprecheinrichtung
- Tower-Gehäuse, Gesamtanzahl Einschübe: 6 intern 5 extern
- 105-Tasten Tastatur, MS Maus
- MS Windows 95
- Internet Paket
- MS Office Professional™ 95

5.399,– DM

Besuchen Sie uns jetzt in unseren Gateway 2000 Ausstellungsräumen:

Kaiserstraße 28, D-60311 Frankfurt/Main
Thomas Wimmer Ring 1, D-80539, München
Hohenstaufenring 74-76, D-50674 Köln

Ausstellungsräume – Öffnungszeiten

Montag - Freitag 10.00 - 18.00 Uhr Langer Donnerstag 10.00 - 20.00 Uhr
Samstag 10.00 - 13.00 Uhr Langer Samstag 10.00 - 16.00 Uhr

¹ Die Monitorgröße ergibt sich bei Verwendung der Industrie-Norm CRT. Der sichtbare Bereich kann ca. 1,2" kleiner sein.

*Alle Angebote unterliegen den Standardvereinbarungen, – bedingungen und der begrenzten Garantie von Gateway 2000 Europa. * Bitte beachten Sie, daß wir unsere Preise in Schweizer Franken exclusive Mehrwertsteuer angeben. Druckfehler vorbehalten. Alle Preise verstehen sich inklusive Mehrwertsteuer und zuzüglich Versandkosten.*

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung
• Clonshaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland • Tel.: 00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700
• Geschäftszeiten: Mo. - Fr. 9.00-22.00 Uhr, Sa. 9.00-18.00 Uhr

Unsere Gateway-Services:

- 1 Jahr Vor-Ort-Service für Desktop- und Tower-Systeme (zusätzliche Informationen zu unserem Vor-Ort-Service erhalten Sie telefonisch)
- 30 Tage Geld-zurück-Garantie (Versandkosten werden nicht zurückerstattet)
- 3-Jahres Gateway 2000-Gewährleistung auf Rechner
- Kostenlose Support-Hotline
- Gebührenfrei anrufen



0660-5898
Zum Ortstarif anrufen – aus Österreich



0800-55-3266
Gebührenfrei anrufen – aus der Schweiz

Rufen Sie uns jetzt an für Informationen über Systeme basierend auf Prozessoren mit Intel MMX™ Technologie



"You've got a friend in the business."®

0 1 3 0 - 8 2 9 4 7 0

http://www.gateway2000.de

SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

① entspricht einem älteren 486-33 Modell
② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
④ entspricht einem Pentium 90 MHz
⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik Tip« genau beschrieben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller: DMV Verlag | Hardware: ❶②③④⑤
Betriebssystem: MS-DOS, Windows 3.1 & 95 | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)

Präsentation: Sehr gut | Spieltiefe: Durchschnitt | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Gut | Komfort: Schlecht | Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ MICHAEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

BORIS SCHNEIDER:



DIE WERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Umgekehrt können andere Leser, die sich in dem Genre nicht auskennen, damit gar nichts anfangen; das wird durch Wertungen von anderen Testern ausgedrückt, die über der Hauptwertung gedruckt werden.

GOLD UND PLATIN

GOLD PLAYER   PLATIN PLAYER

Gold- und Platin-Player gibt es für besonders empfehlenswerte Spiele.



PC PLAYER INDEX FEBRUAR 1997

Auf der Index-Seite finden Sie eine Übersicht aller Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben.


Boris Schneider


Jörg Langer

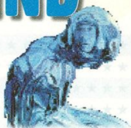

Monika Stoschek


Michael Schnelle


Roland Austinat

Spielename	Genre	Boris Schneider	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Seite
GOLD PLAYER Diablo	Strategiespiel	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	44
FIFA 97	Sportspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	134
Panzer Dragoon	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	52
SimCopter	Simulation	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	78
Tunnel B1	Actionspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	50
Death Rally	Rennspiel	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	48
NASCAR Racing 2	Simulation	★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★★	138
Pink Panthers Geheime Mission	Adventure	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	107
Grand Prix Manager 2	Simulation	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	128
Pinball 97	Simulation	★★★★★	★★	★★★	★★★	★★★	146
Power F1	Simulation	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	140
Jetfighter 3	Strategiespiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	142
Dragon Lore 2	Adventure	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	102
DSA 3: Schatten über Riva	Rollenspiel	★★	★★★	★★	★★★★	★★★	98
M.A.X.	Strategiespiel	★★	★★★★	★★	★★★★	★★	84
Risiko	Strategiespiel	★★★★	★★★	★★	★★	★★★	86
Terminator: Skynet	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	40
Holiday Island	Strategiespiel	★★★	★★★	★★	★★★	★★	91
Phantasmagoria 2	Adventure	★★★	★★	★★★	★★★	★★	100
Ravage D.C.X.	Actionspiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★	74
Sacred Ground	Adventure	★★★	★★★	★★	★★	★★★	104
US Navy Fighters 97	Simulation	★★★	★★	★★	★★★	★★★	144
Star Trek: Borg	Interaktiver Film	★★★	★	★★★	★★	★★★	106
Steel Panthers 2	Strategiespiel	★★	★★★	★★	★★★	★★	90
Noir	Adventure	★★	★★	★★	★★	★★★	120
Street Racer	Rennspiel	★★	★★	★★	★★	★★★	54
Rocket Jockey	Actionspiel	★★	★★	★★	★★	★★	71
Secrets of the Luxor	Adventure	★★	★★	★★	★★	★★	124
Soultrap	Geschicklichkeitsspiel	★★	★★	★★	★★	★★	147
Dig it	Geschicklichkeitsspiel	★★	★★	★★	★	★	148
Dragon Heart	Actionspiel	★	★	★★	★★	★★	145
Versailles 1867	Adventure	★★	★	★★	★	★★	122
Harpoon Classic 97	Strategiespiel	★	★★	★	★★	★	94
Ace Ventura	Geschicklichkeitsspiel	★	★	★	★	★	150
American Dream	Simulation	★	★	★	★	★	132
Clandestiny	Denkspiel	★	★	★	★	★	109
Destiny	Simulation	★	★	★	★	★	96
Lords of Tantrazz	Adventure	★	★	★	★	★	126
Nihilist	Actionspiel	★	★	★	★	★	76
Shine	Adventure	★	★	★	★	★	108
Siedler 2 Missions-CD	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	82
Civilization 2 Scenarios	Simulation	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	136

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI?



Wenn wir schon den Anhängern der Alienserie ein Special spendieren, sind wir das den Fans der Terminatorfilme erst recht schuldig. Denn nicht mal wir wagen uns an einem Terminator und seiner Gefolgschaft so ohne weiteres vorbei und werfen somit gerne noch einmal einen Blick zurück auf die beiden Kinostreifen.

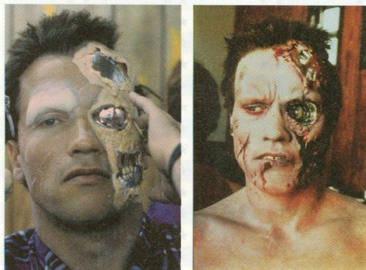


Arnold sorgt für Panik in der Disko. (The Terminator)

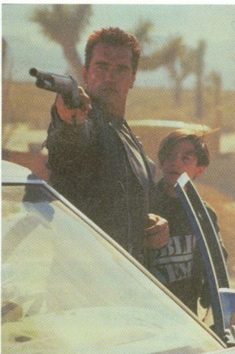
Menschenähnliche Maschinen üben als Story-Grundlage seit jeher einen besonderen Reiz auf Filmemacher aus. Im Lauf der Zeit fuhren die Science-fiction-Regisseure immer schwerere Robotergeschütze auf, bis schließlich Camerons Terminator geschaffen wurde. »Alle paar Jahre kommt – egal aus welchem Genre – ein Film hervor, der neue Wege beschreitet, der fortan als Muster für etliche Nachfolger gelten wird. Terminator war so ein Film« konstatierte Arnold Schwarzenegger.

Karrierestart mit The Terminator

Daß ausgerechnet der damals als Low-Budget-Produktion veranschlagte Film »The Terminator« für Regisseur James Cameron und Hauptdarsteller Arnold Schwarzenegger zu einem der wichtigsten Ereignisse ihrer Karriere werden würde, konnte seinerzeit niemand ahnen. Mit einem für Hollywoodverhältnisse lächerlichen Budget von nur 6,4 Millionen Dollar durfte man von Cameron bei diesem Werk wahrlich kein Wunder erwarten. Darsteller Arnie hatte zwar schon zuvor an einigen interessanten Projekten mitgearbeitet, aber so richtig zur Kultfigur wurde er erst nach seiner Verkörperung der emotionslosen Tötungsmaschine in Menschengestalt. Spektakulär war sein Auftritt ohne Zweifel: In der Rolle eines Killer-Cyborgs wird er von Computern, die in der Zukunft regieren, splitternackt auf eine Zeitreise zurück ins Los Angeles des Jahres 1984 geschickt. Dort soll er eine Frau namens Sarah Connor finden und sofort »terminieren«. Diese wird nämlich einige Jahre später einen Sohn gebären, der einmal die Menschen im Krieg gegen die Unterdrücker-Maschinen anführen wird. Um die Mutter ihres Oberhauptes zu beschützen, senden auch die Menschen einen ihrer Guerillas durch die Zeit. Der Untergrundkämpfer Kyle Reese erreicht Sarah kurz vor dem Terminator, der auf seiner Suche nach ihr bereits mehrere Unschuldige ermordet hat. Eine gnadenlose Jagd nimmt ihren Anfang. Während die beiden vor ihrem kybernetischen Verfolger fliehen, erklärt Kyle der jungen Ms. Connor, warum er und der T-800 ausgerechnet sie gesucht haben, und warum sie unbedingt überleben muß. Im erbarmungslosen Kampf Mensch gegen Maschine kommen sich Sarah und Kyle näher und zeugen in ihrer einzigen Liebesnacht den künftigen Leiter der Widerstandsbewegung John Connor. Im nervenzerreibenden Endkampf mit dem Terminator stirbt Kyle, während es Sarah gelingt, den fiesen Roboter in einer hydraulischen Presse zu zerquetschen.



Bereits im ersten Teil war das Terminator-Make-up sehr aufwendig.



In Teil zwei beschützt Arnold als T-800 den jungen John Connor.

Terminator 2 – Judgement Day

Undank ist der Welten Lohn: Anstatt zur Nationalheldin zu avancieren, weil sie den Terminator ausschalten konnte, landet Sarah Connor in der Nervenheilanstalt. Kurz hintereinander gelangen zwei zeitreisende Roboter nach Los Angeles. Der erste ist ein T-800, das gleiche Terminator-Modell also, das zehn Jahre zuvor versucht hatte, Sarah zu töten. Diesmal steht er allerdings auf ihrer Seite. Er wurde von der menschlichen Widerstandsbewegung umprogrammiert, um Sarah und ihren Sohn John vor den Anschlägen des zweiten gelandeten Cyborgs zu schützen. Dieser, genannt T-1000, entstammt einer weiterentwickelten Baureihe und besteht aus einer sogenannten »mimetischen Polylegierung« (flüssigem Metall) – noch robuster, noch anpassungsfähiger und noch cleverer. Getarnt durch die Uniform eines Polizisten nimmt diese Killermaschine die Spur des Jungen auf. Johns Beschützer hingegen ist in einer geklauten Rockermontur auf einer Harley unterwegs. Die Besetzung der beiden unterschiedlichen Terminator-Rollen mit dem schlanken, sehnigen Robert Patrick auf der einen Seite und Muskelprotz Arnold Schwarzenegger auf der anderen, läßt den Kampf der ungleichen Cyborgs zu einem besonderen Genuß werden. Beeindruckend auch die schauspielerische Leistung von Linda Hamilton, der es sehr gut gelang die Rolle der Sarah Connor in all ihren extrem entwicklungsfähigen Facetten auszufüllen. Wie aus einer harmlosen, braven, jungen amerikanischen Durchschnittsfrau eine waffengewandte, kaltschnäuzige Guerillakämpferin werden kann, demonstriert sie in Terminator 2 auf eindrucksvolle Weise. Bei der Fabrikszene, in der der T-1000 die Gestalt von Sarah Connor annimmt, um John zu sich zu locken, wird übrigens nicht mit Splitscreen gearbeitet, sondern Linda Hamiltons Zwillingsschwester Leslie spielt diesen Part. Ohne sämtliche Darstellerleistungen auch nur im geringsten schmälern zu wollen – natürlich sind die aufwendigen Spezialeffekte das Markenzeichen von Terminator 2. Er heimste dafür mehrere Oskars ein: für Sound und Soundeffekte, sowie die besten visuellen Effekte. Diese verschlangen einen Großteil des 80-Millionen-Dollar-Budgets und trieben nicht nur Co-Produzentin B. J. Rack den Angstschweiß auf die Stirn: „Jede einzelne Sequenz war so aufwendig, wie das furiose Finale von »Stirb langsam«." Vor allem der T-1000 aus Flüssigmetall war eine Herausforderung. Jede Menge Computertechnik kam zum Einsatz. George Lucas' »Industrial Light & Magic« erstellte dafür ein System, dessen Hardware allein über eine Million Dollar kostete. Als Software kamen unter anderem Pixars Renderman und Alias Studio 3.0 zum Einsatz. Für die Szene, in welcher der komplett zerschossene Kopf des T-1000 wieder in seine Ausgangsform zurückmorpht, wurden die Filmbilder mit CAD-Animationen kombiniert. Beim Sprung mit der Harley Davidson hing der Stuntman an Seilen eines Schwenkkrans, die später digital entfernt wurden. Damit Arnolds T-800-Gesicht so richtig mitgenommen aussieht, mußte er mehrere Stunden unbeweglich beim Maskenbildner sitzen. Auch fürs beste Make-up gab es einen Oskar. Na, immerhin kassierte der sympathische Österreicher eine 15-Millionen-Dollar-Gage. Wenn man bedenkt, daß der Film weltweit über 490 Millionen Dollar einspielte, eigentlich gar nicht mal so viel.

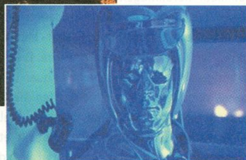


Bei einem der Spezialeffekte verschmilzt der T-1000 zur Tarnung förmlich mit dem Boden.



James Cameron (rechts) mit Edward Furlong und Arnold Schwarzenegger.





Der T-1000 ist ein sehr wandelbares Kerlchen aus Flüssigmetall.

Wie wär es mit Terminator 3?

Nicht nur Fans hoffen natürlich auf eine weitere Folge mit dem Terminator. Als James Cameron in einer Fernsehshow zu einem eventuellen dritten Teil befragt wurde, gab er sich etwas zugeknöpft. Allerdings ließ er seinerzeit eine bereits gedrehte Zukunftsszene zwischen John und Sarah am Ende von Terminator 2 herausschneiden. Das läßt darauf schließen, daß offen bleiben sollte, ob SkyNET nun entwickelt werden würde, oder nicht. Arnold selbst hatte, auf eine weitere Fortsetzung angesprochen, zunächst kategorisch Nein gesagt: »Terminator? Nie wieder!« Als man ihm kürzlich die Traumgage von 30 Millionen Dollar für eine weitere Folge bot, wurde selbst der Muskelmann schwach und unterschrieb den Vertrag. Frei nach dem Motto:»Oh, 30 Millionen pro Film? Laßt uns doch eine wöchentliche Terminator-Fernsehserie machen ...«

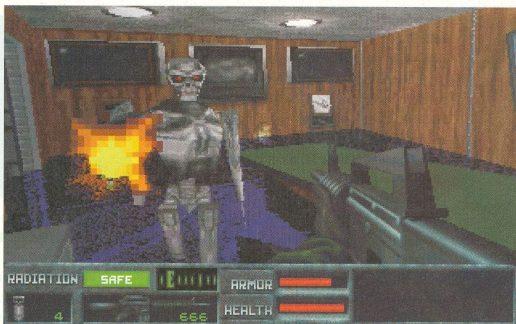
(ms)



Actionspiel für Fortgeschrittene

TERMINATOR SKYNET

Die Rebellen um John Connor sind extrem hartnäckig. Zwei Bethesda-Spiele lang versuchen die seelenlosen Terminatoren nun schon, die menschlichen Widerständler auszulöschen. Damit auch der dritte Versuch scheitert, sollen erneut die Fans von 3D-Actionspielen ran.



Die Endoskeletons sind hartnäckige Gegner.

Wenn es nach den Programmierern von Bethesda geht, ist es jetzt passiert: In ihrem neuesten 3D-Actionspiel »Terminator – SkyNET« hat der Supercomputer SkyNET die komplette Macht übernommen. Im Kampf gegen die Maschinen hat die Menschheit scheinbar endgültig den Kürzeren gezogen. Wäre da nicht dieser John Connor mit seiner Widerstandsgruppe und Ihnen als Mitglied. Sie verkörpern erneut als Spieler einen Soldaten unter Johns Führung. In einer ausführlichen Einsatzbesprechung, die als Videosequenz abläuft, bereitet man Sie gebührend auf Ihre schweren Aufgaben vor. Acht Missionen erwarten den tapferen Guerilla. Meist umfassen sie mehrere Teilaufträge, die nacheinander erledigt werden sollen. Endziel all Ihrer Einsätze ist es, eine Rakete genannt »Hades« zu ergattern, mit der Sie den Terminatoren eine endgültige Lektion erteilen können. Doch bis es soweit ist, müssen Sie sich unter anderem erstmal ins feindliche Gelände einschleusen, Daten über den Marschflugkörper bei Cyberdyne Systems klauen, den Raketentransport abfangen und neue Zielkoordinaten einspeisen. Sie können sich dabei in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen versuchen.

Dank Bethesdas als Xngine bekannten 3D-Engine bewegen Sie sich durch echte 3D-Grafiken, die diesmal optional in Super-VGA präsentiert werden. Die Statusleiste am unteren Bildrand wurde unverändert vom mittlerweile indizierten Vorgänger übernommen. Dieser entnehmen Sie angewählte Wurfgeschosse und Waffen, sowie den Zustand







Im U-Boot sind zahlreiche Räume zu erkunden.



Dieser kampfkräftige Blechkamerad mit Panzer-Unterleib heißt sinnigerweise Goliath. (320 x 200)

von Panzerung und Lebensenergie. Ein Kompaß hilft zusammen mit der einblendbaren und schwenkbaren Karte bei der Orientierung. Außerdem wird vor atomarer Strahlung gewarnt, da diese ebenso am Energiebalken zehrt wie aufdringliche Gegner. In einem Textfenster erscheinen hilfreiche Infos zur jeweiligen Mission, beispielsweise wo sich das nächste Ziel befindet. Zudem kommt ein Hinweis, wenn Sie in die falsche Richtung los wollen. Sie steuern vorwiegend mit der Tastatur, wobei auch per Maus Blickwinkel und anvisiertes Ziel bestimmt werden können. Je nach Auftrag bewegen Sie sich zu Fuß, per Jeep oder Schwebegleiter fort und müssen sich jeweils auf eine modifizierte Steuerung einstellen. Weder die Autofahrten, noch die »Rundflüge« sind einfach zu bewerkstelligen.

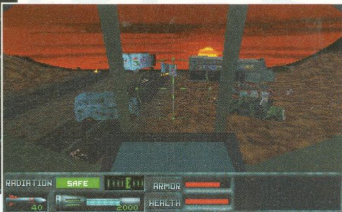
Da Sie anfangs nur mit einer Eisenstange bewaffnet sind, sollten Sie sich tunlichst bemühen, Ihr Arsenal durch Einsammeln herumliegender Waffen aufzupeppen.



Neben dem bewährten Maschinengewehr gibt es beispielsweise Schrotflinten, Granat- und Raketenwerfer, Laser- und Plasmagewehre. Die dazugehörige Munition liegt ebenfalls quer durch die Levels verstreut. Zuerst durchstreifen Sie Gegenden voller Autowracks und Ruinen, in denen vor allem kleinere Walker und vereinzelte Endoskeletons Ihr (über-)Leben erschweren. Später sind auch die fiesen T-800



Die Stahlpfähle gehören nicht zu einem Gebäude, sondern sind die Beine der riesigen Spiderbots.



Im Gleiter hat man naturgemäß den besten Überblick.



Vom Jeep aus zu treffen ist schwierig. (320 x 200)

in ihrem Guerillaoutfit unter den unangenehmen Gegnern. Sogar aus der Luft werden Sie häufig unter Beschuß genommen. Bald schon tauchen Spiderbots (spinnenartige Roboter) und panzerähnliche Vehikel auf. Gegen Sie helfen am besten Wurfgeschosse wie Kanisterbomben, Handgranaten, Molotowcocktails und vergleichbares. Da sie gelegentlich von den Blechkameraden abprallen, sollte man sich rechtzeitig außer Reichweite bringen, um keinen Schaden zu erleiden. Sollte dieses Mißgeschick doch einmal passieren oder ein Feind Sie erwischen, lindern die beliebten Medkits die Beschädigung. Wenn Sie ein Gebäude oder irgendwelches Gerümpel hochjagen, geht bei der Explosion mit etwas Glück auch der eine oder andere Terminator mit drauf. Manchmal ist es notwendig, Objekte zu aktivieren oder Türen zu öffnen; zum Beispiel wenn Sie sich anfangs in einen Lastwagen hineinschmuggeln oder im fünften Level von Bord eines U-Bootes fliehen müssen.

Am Ende jeder Mission gibt es eine kleine Zwischensequenz, dann heißt es ab ins nächste Briefing. Speichern ist jederzeit möglich. Sie steigen nach dem Laden genau an Ort und Stelle wieder ein und brauchen nicht bis zum Ende eines Abschnittes durchzuhecheln. Das ist wichtig, da Ihre Widersacher bereits im niedrigsten Schwierigkeitsgrad nicht aus Pappe sind, sondern stahlharte Brocken, die je nach Waffe oft mehrere Treffer verkraften. Im Netzwerkmodus können Sie das Spiel für bis zu acht Teilnehmer weitgehend selbst konfigurieren. In den zehn Szenarien tritt jeder gegen jeden an. Auch hier benutzen Sie Fahrzeuge, besitzen zahlreiche Waffen und zusätzlich einen Bewegungsmelder.

Technik-Tip: Für eine höhere Geschwindigkeit auf langsameren Rechnern ist das Fenster verkleinerbar. Außerdem dürfen Sie aus zwei Auflösungen wählen und können diese auch während des Spieles umschalten. **(ms)**



Auf diesem Turm müssen Sie ein Tor aktivieren.



Die Multiplayer-Levels sind sehr groß. Ihre Kämpferin dürfen Sie selbst aussuchen.

MONIKA STOSCHEK 

Alle Jahre wieder beschert uns Bethesda ein neues 3D-Actionspiel mit Terminator-Thematik. Dagegen ist absolut nichts einzuwenden, wenn sich wirklich entscheidend Neues tut. Gut, zwei Änderungen sind offensichtlich: Die Levels erstrahlen in stolzem Super-VGA statt VGA, und respektable Videosequenzen sorgen für mehr Zusammenhang in der Story. Außerdem wurde gleich an einen Mehrspielermodus gedacht. Aber recht viel mehr Innovatives kann ich im Vergleich zu den vorigen Bethesda-Terminatoren nicht feststellen. Die Grafikengine ist die gleiche geblieben und gewährleistet auch diesmal annehmbare Action, obwohl einige der Walker gelegentlich kurzzeitig an Fels- oder Gebäuderändern in der Luft zappeln oder gehen. Die Dustergrafik ist Geschmackssache – atmosphärisch leisten die Soundeffekte meines Erachtens nach mehr. Daß in einigen Konfigurationen durch einen Programmierfehler bei der Tastaturabfrage zusätzliche Zeichen für die Pfeiltasten nicht ignoriert werden und so die Steuerung ungenau wird, stört mich sehr, da ich die Cursortasten bevorzugt zum Lenken verwende. Ansonsten ist das Handling erträglich, wenngleich es gewöhnungsbedürftig bleibt. Im brauchbaren Netzwerkmodus kann es zum unfreiwilligen Selbstmord kommen, wenn der Held zwischen zwei Polygonen »abstürzt« und das als tödlicher Fehltritt gewertet wird. Alles in allem ein Fall für nicht allzu pingelige Actionfreunde.

TERMINATOR SKYNET

Hersteller:	Bethesda Softworks	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (im Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK: 

PROBLEME UM SIE

- Echtzeit Strategie-Simulation
- exzellente gerenderte SVGA-Grafiken
- erstklassige Soundeffekte
- 4 Spieler Netzwerk-Option
- komplett in Deutsch





Tauchen Sie ein in das packende Abenteuer um die strategische Herrschaft der Meere. Vernichten Sie die gegnerische Flotte mit raffinierter Taktik. Versuchen Sie z.B. die Treibstoffversorgung des Gegners zu stoppen. Kämpfen Sie, wenn nötig, auch mit unfairen Methoden. Aber denken Sie dran: Nur mit der richtigen Strategie werden Sie Herrscher der Meere!

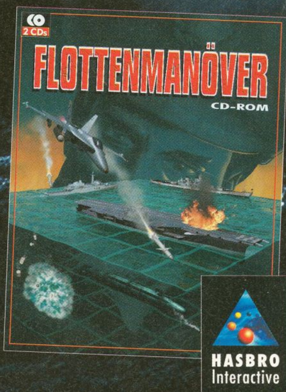
SIND DA, ZU BESEITIGEN!

X: 0023700

y: 0028900

MISSILES LOADED

TARGET COO.:
E85,398/
N122,211

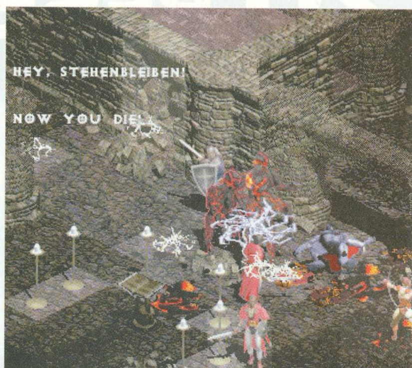


GOLD PLAYER



Action-/Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

DIABLO



Eine vierköpfige Heldengruppe im Kampf mit mehreren Magmadämonen.

Spiele-Test

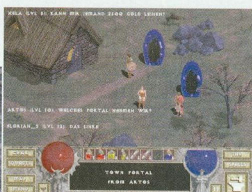
Blizzard vermischt die Genres Rollenspiel und Action-Adventure, um vier Abenteurer durch prächtige Düster-Dungeons zu schicken.

Es war einmal vor langer Zeit. Auf alten Unirechnern steuerten mündige Menschen ein »@« über den Bildschirm und trafen damit auf Ziffern, Sonderzeichen und Buchstaben. Mangels Grafikfähigkeit der damaligen Rechner stellten die sogenannten »Hack«-Clones abenteuerliche Dungeon-Reisen mittels des Standardzeichensatzes dar. Daß es sich dabei um Waffen und Monster handelte, mußte man sich eben denken. Der Spielspaß entstand durch die Vielzahl der Gegenstände, die immer neuen Höhlen sowie die abwechslungsreichen Monster. Blizzard griff für »Diablo« auf diese Idee zurück und modernisierte sie. Der Spieler steuert in Echtzeit einen Helden durch isometrische Dungeons. Schauplatz ist ein halb verlassenes Dorf, von dessen Kapelle aus Wege nach unten führen. Gut, könnte man meinen, die Mönche haben eben Wein im Keller gelagert. Doch wieso dringt ein rötlicher Unheilschimmer aus der Kirche heraus? Die Erklärung gibt das solide Handbuch: Der Höllenfürst Diablo wurde nach apokalyptischen Schlachten in einen Seelenstein verbannt. Ein Tempelorden versteckte diesen in einer Höhle und errichtete darüber eine Kathedrale. Im Laufe der Zeit vergaßen die Menschen diese Altlast. Als dann ein weiser König zum irren Despoten mutierte und immer mehr Leute zwar in die Kapelle hineinliefen, aber nie wieder heraus, dämmerte es den Überlebenden: Diablo treibt wieder sein Unwesen!



Dieser unerfahrene Zauberer hat gegen den Skelettkönig und seine Horden keine Chance.

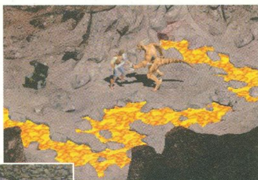
Eilig werden mit Versprechungen von Ruhm und Reichtum die üblichen Helden angelockt. Drei Charaktere stehen zur Auswahl, ein starker Kämpfer, ein flinker Bogenschütze und ein magiebegabter Zauberer. Neben den erwähnten Eigenschaften verfügt jeder Held noch über »Vitalität«, welche die Zahl der Hitpoints bestimmt. Die Werte können entgegen waschechten Rollenspielen zu Beginn nicht verändert werden, sondern erst im Einsatz. Erreicht man eine neue Erfahrungsstufe, darf man fünf Punkte auf die vier Attribute verteilen. Jeder Held verfügt über eine Spezialfähigkeit. Der Kämpfer repariert Waffen (wodurch deren Güte langfristig abnimmt), der Magier lädt Zauberstäbe auf (ebenfalls mit Qualitätsverlust), der Dieb kann Fallen entschärfen. In der Schlacht bevorzugen die Heroren ihrem Typ entsprechend entweder Nahkämpfe (Krie-



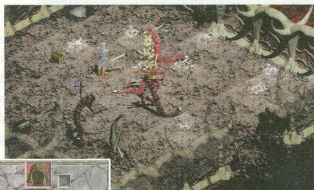
Kämpfer, Diebin und Magier planen ihren nächsten Ausflug ins Dungeon.



Links die Charakter-Info, rechts das Inventar. Die rote Farbe symbolisiert Gegenstände, zu deren Verwendung man nicht die nötigen Eigenschaften besitzt.



In den Höhlen trifft man auf Lavabäche und klauenbewehrte Alptraummonster.



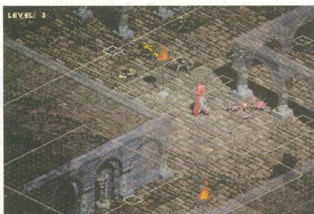
Die letzten vier Levels spielen in der Hölle; jeder einzelne Gegner führt hier magische Angriffe durch.



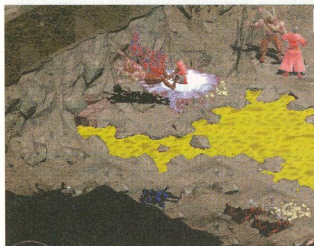
Man kann gleichzeitig den Bildschirm teilen sowie die Zoomfunktion aktivieren.

ger), Distanzangriffe (Diebin) oder Magie. Ein neues Spiel beginnt immer in der Stadt, in der mehrere Einwohner wie angewurzelt vor ihren Häusern stehen. Sie verraten Gerüchte oder handeln mit Ihnen. Bei der Hexe gibt es Zauberstäbe zu kaufen, ein weiser Greis identifiziert magische Objekte, beim Schmied repariert man Waffen oder erwirbt neue. Ab und an erteilt Ihnen einer der Einwohner eine Aufgabe. Solche Quests bestehen meist darin, einen speziellen Gegner zu töten oder ein verlorenes Objekt aufzuspüren. Über die Kirche steigt man hinab in die Dunkelheit des ersten Dungeon-Levels. Dunkelheit ist hierbei wörtlich zu nehmen, denn nur die umliegenden Felder werden beleuchtet, dahinter versinkt alles im Schatten. Abhilfe schaffen magische Gegenstände, die den Lichtradius anheben. Auch Fackeln, Zaubersprüche und offenes Feuer verändern die Helligkeit. Wenn Ihr Held hinter Mauern steht, werden diese transparent, so daß Sie ihn immer im Blick haben. Die Geräusche tragen zum Ambiente bei: Schritte hallen, Schwerter klirren, Truhen ächzen beim Öffnen. Skelette fallen nach einigen Hieben klappernd in sich zusammen und verlieren dabei klimpernde Goldmünzen. Sämtliche Animationen sind sehr flüssig in Szene gesetzt.

Die Bedienung ist ein Kinderspiel: Linksklicken auf eine leere Stelle heißt »bewege dich dorthin«, ansonsten wird eine Aktion ausgelöst – Öffnen, Manipulieren, Angreifen oder Einsammeln. Natürlich darf Ihr Held nicht beliebig viel mit sich herumschleppen. Am Körper trägt man bis zu zwei Ringe, ein Amulett, eine Rüstung, eine Waffe sowie einen Helm und Schild. Der immer zu sehende Gürtel faßt acht Tränke oder Spruchrollen, die sich über die entsprechende Zahlentaste in Windeseile benutzen lassen. Der letzte Inventarbereich besteht aus vier Reihen zu zehn Kästchen, auf die Sie die restlichen Objekte verteilen. Während ein Trank nur ein Feld groß ist, benötigen Waffen zwischen zwei (Messer) und zwei mal drei Kästchen (Bogen). Die Tragekapazität ist somit nicht nur über das Gewicht der Ausrüstung beschränkt (bei Überlastung wird Ihre Figur langsamer), sondern auch durch ihre Sperrigkeit.



Die Automap wird über die eigentliche Grafik geblendet.



Unsere beiden Magier setzen sich gegen zwei Ziegenmänner durch.

ERSTE HILFE IM DUNGEON

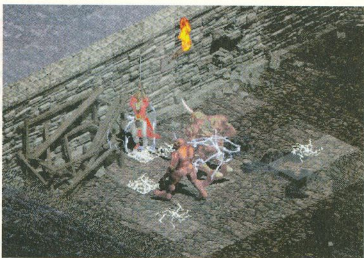
- Wenn eine Partie zu schwer wird, startet man einfach ein neues Spiel mit derselben Figur – alle Werte und Gegenstände bleiben erhalten.
- Unbekannte magische Objekte vor dem etwaigen Verkauf immer erst reparieren und dann identifizieren lassen.
- Gerät Ihr Held in einem Multiplayer-Spiel in eine auswegslose Situation, sollte er alle am Körper getragene Ausrüstung ins Inventar transferieren und nach dem Ableben neu in der Stadt starten.
- Überzählige Goldstücke und Objekte in der Stadt liegen lassen, im Dungeon kann man sie nur verlieren.
- Vorsicht vor Umzingelungen durch mehrere Feinde. Lieber durch ein Gitter feuern und zaubern, oder an Engstellen wie Türen die Gegner einzeln bekämpfen.

ALEXANDER FOLKERS 

Ich mag Fritz Leibers Fantasy-Stories. Ich bin ein Fan der von »Rogue« und »Hack« abstammenden Programme. Damit gehöre ich eindeutig zur Zielgruppe von Diablo. Eigentlich handelt es sich nur um einen technischen Neuaufguß eines uralten Spielprinzips – aber um was für einen! Die Zeichensatzgrafik seiner Urahnen war über Generationen hinweg vollkommen ausreichend, um ganze Massen von Spielern an die Bildschirme zu fesseln.

Und jetzt kommt eine moderne Fassung mit neuem Outfit, die dem Spielwitz keine Verluste zufügt. Ganz im Gegenteil, die genialen Animationen und das Gothic-Ambiente nageln mich förmlich vor dem Computer fest. Damit ich nicht allein gegen die höllischen Heerscharen antreten muß, gesellen sich ein paar Freunde im sehr gelungenen Mehrspielermodus dazu. Schon lange hat mir keine Monsterklopperei mehr so viel Spaß gemacht. Für mich bleibt nur eins zu tun: Vorräte einkaufen, Urlaub nehmen und Diablo genießen.

GOLD PLAYER

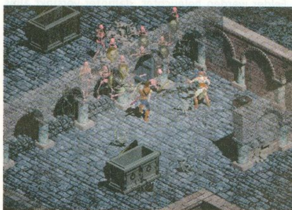

Der rechte Gegner heißt treffenderweise »Gehörnter Dämon«.


Keine Hölle kommt ohne ihre Teufelsgestalt aus.

Äxte sind in der Verteidigung schlecht, richten aber viel Schaden an. Keulen taugen vor allem gegen Skelette, Schwerter gegen geflügelte Kontrahenten. Bei den Rüstungen gibt es drei Grundtypen sowie Helme und Schilde. Je tiefer man nach unten steigt, desto öfter sind die Gegenstände verzaubert, und um so mächtiger wird die eingewobene Magie. Da gibt es Säbel, welche die Sichtweite erhöhen und Schilde, die sämtliche Eigenschaftswerte anheben. Andere Waffen vermehren die Lebensenergie, steigern den Verteidigungswert oder die Trefferwahrscheinlichkeit. Juwelen und Amulette sind grundsätzlich verzaubert, sie schützen beispielsweise gegen Magie oder Feuer. Öle dienen der Aufwertung von Waffen, Tränke heben die Mana- und Lebensenergie an, Spruchrollen enthalten Instant-Beschwörungen. Durch Bücher lernt man neue Zaubersprüche, die den Monstern mit Flammenwällen und Blitzgewittern einheizen. Andere Sprüche erschaffen ein Tor zwischen dem momentanen Dungeon-Level und der Stadt. Oder sie rufen einen Golem herbei, der auf Ihrer Seite mitkämpft. Auch Telekinese, Versteinerung und Teleport befinden sich im Angebot. Ein Zauber wird, einmal ausgewählt, zu einem beliebigen Zeitpunkt per Rechtsklick losgelassen.

Insgesamt 16 Dungeon-Levels gilt es zu erkunden, die beim erstmaligen Betreten aus Räumen und Gängen zufällig zusammengesetzt werden. Man trifft auf Schreine, Quellen, Büchereien, Grabstätten und Schatzkammern. Ein ausgewürfelter Level sowie dessen automatisch erstellte Übersichtskarte bleiben für den Rest des Spiels bestehen. Alle vier Ebenen ändert sich das Aussehen der Labyrinthe beträchtlich; Sie durchstreifen Katakomben, Höhlen und zum Schluß sogar die Hölle.

Pro Heldenfigur gibt es nur einen Spielstand, der nicht auf einen anderen PC übertragen werden kann – die Programmier wollen nicht, daß man Charaktere manipuliert oder austauscht. Sie können auch nicht mit einem Solospiel-Abenteurer im Multiplayer-Modus antreten. Andererseits darf man letzteren dazu benutzen, im Alleingang seinen Helden auf Vordermann zu bringen. Im Mehrspielermodus ist Speichern nicht erlaubt (die Helden werden automatisch gesichert). Dafür können Charaktere jederzeit zu einer Partie stoßen und auch wieder aussteigen. Sie dürfen also im fünften Untergeschoß beschließen, in einem neuen Dungeon etwas mehr Erfahrung zu sammeln, und dann später zurückkehren. Die maximal vier Helden brauchen sich auch keinesfalls im selben Stockwerk aufzuhalten. Ein Bedienungs-Icon bestimmt, ob Sie anderen Spielern freundlich oder feindlich gesonnen sind. Man schickt sich Textnachrichten, tauscht Gegenstände, kämpft zusammen, heilt einander, erfüllt Quests und erweckt gefallene Kollegen wieder zum Bildschirmleben. (la)


Krieger und Diebin wehren an einer Tür eine Skeletthorde ab.

JÖRG LANGER



Diablo ist eines von den Spielen, die einfach Spaß machen. Und zwar sofort, ohne überlange Anleitung, komplizierte Bedienung oder stundenlanges Charaktergenerieren. Die Motivation quillt über, weil man sich ständig gegen eine Übermacht durchsetzt, seine Fähigkeiten steigert und eine immer bessere Ausrüstung zusammenstellt. Dazu kommen die düster-schöne Grafik, die vielen Monstertypen und die fantastischen Soundeffekte. Während es die Ultimas 6 bis 8 nie geschafft haben, isometrische Höhlensysteme glaubwürdig darzustellen, wartet Blizzards Produkt mit dichter Atmosphäre, Beleuchtungseffekten und korrekten Sichtlinien auf. Durch Wände kann nur schauen, wer gerade einen Infrarot-Zauber einsetzt.

Na gut, eigentlich renne ich nur durch zufällig erstellte Labyrinthe, erkenne schon nach dem dritten Neustart bestimmte Raumkombinationen wieder. Aber die Dungeons selbst sind immer anders, die Herausforderungen wechseln ständig. Dämlich finde ich nur die Geheimniskrämerei um die Spielstände – was ist, wenn ich mir einen neuen PC zulege? Aber die geballte Ladung Spielvergnügen entschädigt für diese Verirrung überarbeiteter Designerhirne. Die vielen Quests mit ihren Spezialgegnern und Extralevels garantieren für Kurzweil. Wer den bösen Diablo im ungeheuer gefährlichen 16. Untergeschoß besiegen möchte, sollte dafür mehrere Wochen einplanen.

DIABLO

Hersteller:	Blizzard Entertainment	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Modem); bis Vier (per Netzwerk, Internet)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★ ALEX: ★★★★★

JÖRG LANGER: 

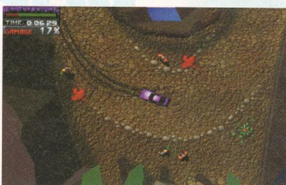
Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DEATH RALLY

Jeden Tag der gleiche Streß für Pendler – wären Sie nicht auch manchmal froh, ein gepanzertes Fahrzeug mit schwerer Bewaffnung durch den zähfließenden Berufsverkehr zu lenken?



▲ Das Gerangel kurz nach dem Start: Die Fahrer kämpfen um die Spitzenposition.



◀ Die Zuschauer leben bei Death Rally gefährlich und sollten nicht angefahren werden.

VAGABOND



DERVISH



SENTINEL



SHRIEKER



WRAITH



DELIVERATOR



Die verschiedenen Fahrzeuge, sortiert nach ihrem Preis.

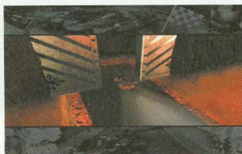
Zumindest virtuell läßt »Death Rally« den Traum vom schnellen Auto wahr werden. Auf 19 verschiedenen, von oben gezeigten Rennstrecken dürfen professionelle Raser endlich mal richtig aufs Gas treten. Dabei ist der Besitz eines Führerscheins nicht von Belang – nur Geld, Können und Überlebensdrang zählen. Mit drei Computergegnern begibt man sich auf die Piste und versucht, durch Siege wertvolle Meisterschaftspunkte und viel Geld einzukassieren, um am Ende gegen den Klassenmeister »Adversary« anzutreten. Mit einem von drei Schwierigkeitsgraden wählen Sie die Fahrkünste der Kontrahenten, der Einsatz von Waffen kann abgeschaltet werden. Die einzelnen Stufen heben sich im Spiel deutlich voneinander ab: Während ein guter Fahrer in der mittleren Stufe noch einen Sieg nach dem anderen abräumen kann, stehen im höchsten Level eher Streß und Panik auf dem Plan. Nach dem ersten Rennen führt der Weg zuerst in den Zubehörladen, in dem neben flinkeren Fahrzeugen auch Motoren, bessere Reifen, stärkere Panzerung und Reparaturen angeboten werden. Da mit der Wagenklasse und Ausstattung die Werkstattrechnung steigt, müssen Sie sich Ihr Kapital gut einteilen. Besonders zu Anfang einer Rallye-Karriere steckt man somit leicht bis zum Hals in Geldsorgen. Sobald die »normalen« Zubehörteile gekauft sind, begeben Sie sich in etwas illegalere Regionen: Im »Underground Market« werden Minen, panzerbrechende Stoßstangen oder Raketentreibstoff gekauft und Saboteure angeheuert. Diese netten Kleinigkeiten sind auch notwendig, um gegen die teilweise überlegenen Gegner anzukommen. Es ist beispielsweise leichter, einen aus allen Rohren feuernden Verfolger mit einer Mine zu bremsen, als einen sicheren Abstand zu ihm zu gewinnen. Sobald die Einkäufe getätigt sind, wählen Sie eins der drei anstehenden Rennen aus, die jeweils einen Schwierigkeitsgrad repräsentieren. Dabei gilt es, die eigenen Fähigkeiten und die Ausrüstung des Fahrzeugs zu bedenken, sonst schluckt man nur den Staub der Rivalen. Passend zur Plazierung in der Top-20-Liste der Fahrer werden die Startplätze vergeben. Sofort ist zu sehen, wo die grafischen Besonderheiten des Spiels liegen: Durch ihre Darstellung scheinen Kakteen, Straßenlaternen und Berge dreidimensionale Objekte zu sein, sie ragen förmlich aus dem Bildschirm heraus. Tunnels und Überdachungen nehmen dem Fahrer kurzzeitig die Sicht, Licht und Schatten werden akkurat dargestellt. Die Hindernisse sehen nicht nur gut aus, sie dienen auch einem Zweck – sie bremsen das Fahrzeug bei einer Berührung

ALEXANDER FOLKERS



Jubel, Trubel, Heiterkeit! Nach so langer Zeit wird das gute alte »Micro Machines« von seinem Thron verdrängt. Endlich gibt's mal wieder ein kurzweiliges, spaßiges Autorennen, das wunderbar zwischen Bett und Dusche paßt – fast jeden Tag spiele ich vor dem Frühstück noch eine oder zwei Runden. Das rüttelt die Nerven wach, da kommt der Kreislauf auf Touren! Nicht jedem gefällt zwar die Möglichkeit, harmlose Zuschauer umzufahren, zum Glück fehlt dem Spiel jedoch die Ernsthaftigkeit. Gerade dies stößt vielleicht dem einen oder anderen Spieler sauer auf – ich habe einfach einen Heidenspaß daran, die Computergegner durch Powerslides an die Bande zu drücken und ihnen noch eine Mine in den Weg zu legen. Für mich gibt es im Moment keine Alternative, das irre Autorennen wird auf allen Rechnern in Reichweite installiert.

stark ab, wodurch Sie schnell Ihre Position verlieren. Kollisionen bei hohen Geschwindigkeiten ziehen zudem noch Beschädigungen des eigenen Wagens nach sich, was sich beim nächsten Ladenbesuch störend auf die Finanzen auswirkt. Die Passanten am Rand der Strecke sollte man ebenfalls nicht überfahren. Auf der Piste liegen einige Specials herum: Große und kleine Dollar-Symbole geben zusätzliches Geld, Schraubenschlüssel sorgen für Reparaturen während der Fahrt, Giftpilze verursachen starke Sehstörungen. Nach dem Rennen werden die Verteilung der Ligapunkte und das eingenommene Geld aufgelistet.

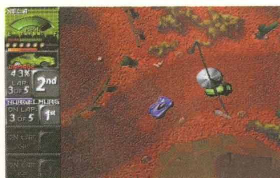


Der »Adversary«, seines Zeichens Endgegner, hat eine eigene Rendersequenz ...



... und ein absolut überzüchtetes Fahrzeug, das der Spieler nicht kaufen kann.

Durch verschiedene Vorkommnisse können Sie zusätzliche Finanzmittel erhalten: Ein Sponsor schwatzt ihnen einen Werbeauftrag für Steroide auf, der Sensenmann bedankt sich für die vielen Autoleichen; manchmal lockt auch ein Vernichtungsauftrag. Der Mehrspielermodus, für den nur eine CD nötig ist, unterstützt IPX-Netzwerke und Modems. Bis zu vier Teilnehmer können ein Rennen zusammen (und gegeneinander) bestreiten. Maximal neun Strecken werden ausgewählt, Waffen und Geld eingestellt und danach die Saison eröffnet. (af)



Der Mehrspielermodus bietet besonders viel Spaß, wenn alle Beteiligten in einem Raum sitzen.

DEATH RALLY

Hersteller: Virgin | Hardware: ①②③④⑤
Betriebssystem: MS-DOS | Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (Modem), bis Vier (Netzwerk)

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Gut | Multiplayer: Durchschnitt
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★

ALEXANDER FOLKERS:



Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

TUNNEL B1

Ob der Name »Tunnel B1« in einer B1-Unterführung geboren wurde? Jedenfalls geht es im rasanten Gleiterabenteuer schneller voran als im täglichen Stau auf dem Ruhrschnellweg.



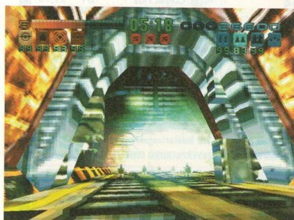
Volle Deckung! Nachdem Sie im Industriegebiet einen Alarm ausgelöst haben, wollen Ihnen zahlreiche Hubschrauber an den Kragen. (640 x 480)



Zu Beginn eines jeden Levels gibt es eine Missionsbeschreibung – der Granatwerfer läßt sich dadurch überhaupt nicht beeindrucken.

Düster, düster: In »Tunnel B1« hat die Menschheit der Zukunft nichts besseres zu tun, als munter die bösartigsten Waffensysteme zu entwickeln. Etwas prekär wird die globale Lage, weil von Kontrollorganen wie der UNO nichts mehr übriggeblieben ist. Daher lassen Westentaschendiktatoren ihren Gelüsten von eigenen Großreichen freien Lauf. Selbst in den Weltraum verlagern sich die Kämpfe – was einigen Staaten eines Tages dann doch zu bunt wird, zumal die eigene Rüstungsabteilung dem gegnerischen Overkill nicht mehr viel entgegenzustellen hat. Mutig wie immer melden Sie sich für eine Mission mit ungewissem Ausgang: An Bord des B1, eines neuentwickelten Gleiters, der sowohl in der Schwerelosigkeit als auch knapp über der Erdoberfläche dahersausen kann, verlassen Sie das schützende Mutterschiff und starten in Richtung Erde. Dort wollen Sie einem besonders skrupellosen Generalissimo das Handwerk legen. Kein schlechter Plan, denn kurz nach dem Start wird Ihre Raumbasis von gegnerischen Schiffen in tausend Stücke geblasen.

Auf der Planetenoberfläche düsen Sie durch fünf verschiedene Umgebungen, die sich in zwölf Levels aufteilen: ein düsteres Industriegebiet, ein verzweigtes Tunnelsystem, die übelriechende Kanalisation, eine marode Chemiefabrik und schließlich die Stadt, in der Ihr Erzfeind schon auf Sie wartet. Ihr B1-Gleiter beherrscht ein paar Tricks, die man sich für das eigene Auto wünschen würde. So dreht er sich schneller um die eigene Achse als ein Auto auf vereisten Münchner Nebenstraßen. Was Sie mit Ihrem fahrbaren Untersatz nicht so einfach machen können, ist eine Art Schlittern in Quer- oder Längsrichtung, ohne dabei den Kurs zu wechseln. Das ist ungemein praktisch, wenn Sie allerlei Unrat ohne Frontalaufprall ausweichen müssen, der in den Welten herumliegt. Mit diesen Kunststückchen allein werden Sie jedoch nicht weit kommen, dafür sorgen zahlreiche Hindernisse. Zu diversen Kisten, die Sie entweder umfahren oder auch kaputtballern können, gesellen sich gelbschwarze Absperrungen, rostige Chemikalienfässer, Panzersperren und zahlreiche andere Nettigkeiten. Oft versperren Ihnen große und kleine Tore den Weg, die erst zur Seite gleiten, wenn Sie eine Reihe von Schaltern überfahren haben. Manchmal müssen Sie dazu auch Teilmissionen erledigen, die Ihnen zu Anfang eines Levels aufs Display gebeamt werden. Das kann zum Beispiel »Finde den Raketenwerfer« oder »Zerstöre den Generator« sein.



Die Lichteffekte und Explosionen in der Tunnelzone sind im High-color-Modus besonders beeindruckend.

Sie ahnen es, bei Tunnel B1 wird an Munition nicht gespart. Zahlreiche Gegner rangeln darum, als erster den Airbag Ihres Gleiters auszulösen. Das können stationäre Minenwerfer oder Laserkanonen sein, später treffen Sie auch auf Fahrzeuge wie Transporter oder Kampfhubschrauber. Jeder Treffer läßt Ihren Energievorrat schwinden, der unterwegs mit radioaktiven Kap-

ROLAND AUSTINAT



Mit dem »Tunnel of Love«, einer amerikanisch-beschaulichen Rummelplatzattraktion, hat Tunnel B1 wenig gemein – hier geht es knallhart zur Sache. Die Bildschirmfotos geben die extrem schnelle Grafik nicht wieder, die zusammen mit sagenhaften Lichteffekten und dem wummernden Orchester-Soundtrack aus dem Hause Hülsbeck dafür sorgten, daß mir auf nüchternem Magen nach längerem Spiel vor dem 17-Zoll-Monitor wahrhaftig etwas schwummerig wurde. Erneut zeigen die Jungs von Neon, daß sich deutsche Programmierer nicht vor den Kollegen aus Übersee zu verstecken brauchen.

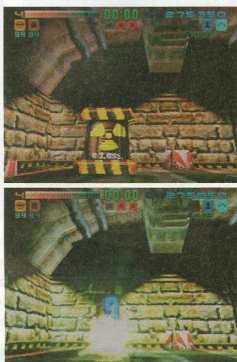
Mir fehlt nur eine Portion mehr Atmosphäre und Drumherum. Gut, von Ihren Kumpels lebt nun mal keiner mehr, aber kleine Animationen des Gleiters oder Einblicke ins gegnerische Hauptquartier wären sicher drin gewesen. Drei verschiedene Detailstufen sorgen dafür, daß auch auf kleinen Pentiums die Hatz durch die Röhren rasant rüberkommt. Dabei wird die Farben- und Pixelpracht nur unwesentlich reduziert. Was nicht im Handbuch steht: Fügen Sie in der B1.INI-Datei die Zeile »MOVIESOFF« ein, entfallen Game-over- und andere Animationen. Für dicke PCs: »MIPMAPOFF« sorgt dafür, daß weit entferntere Objekte keine vorberechneten Texturen »aufgeklebt« bekommen, sondern völlig neu berechnet werden.



In wenigen Sekunden ist dieser Gegner in der Kanalisation nur noch Futter für die Ratten.

seln wieder aufgeladen werden kann. Für Bombenstimmung bei Ihnen im Cockpit sorgen Extras wie Minen, Lenkraketen oder Laserwaffen. Spezielle Geschosse wie Leuchtkugeln segeln nur mit eigener Abschußvorrichtung umher, die Sie, wie den Munitionsnachschub, erst finden müssen. Manche Bösewichte bleiben Ihnen auf den Fersen, andere treiben Sie in strahlenverseuchten Gebieten in die Enge. Ertönt nach dem Einsammeln eines Bonusgegenstandes ein Alarm, heißt es, den Schubregler in die Hand zu nehmen und sich zu verdünnisieren.

Zwei verschiedene Strickmuster gibt es bei den Levels, nach deren Ende Sie jeweils den Spielstand sichern dürfen. Zum einen können Sie beliebig lang durch die Gänge stromern und so Gauner ausschalten und Goodies einkassieren. Für schweißnasse Hände sorgt der zweite Leveltyp: Es gilt, gegen ein Zeitlimit sich schließende Tore zu passieren. Hier sind die zuvor hoffentlich ergatterten Schubverstärker Gold wert, mit denen die irrwitzig schnelle Fahrt nochmals beschleunigt wird. Wer den B1 bestens beherrschen, wagt im Rennen gegen die Zeit einen Blick auf die Automap und macht einen Abstecher in Seitenarme, um dort Punkte und Waffen einzusacken. (ra)



Die Energiereservern in den Kisten verwandeln sich in gefährliche Strahlungsfelder, wenn sie nicht rechtzeitig aufgesammelt werden.

TUNNEL B1

Hersteller:	Ocean	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★

ROLAND AUSTINAT:



Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

PANZER DRAGOON



Im ersten Level noch Endgegner, danach alltäglich: Die feindlichen Patroullienboote sind knackige Gegenspieler.

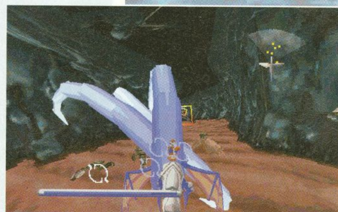
Ein gutes Beispiel für gelungene Konsolenumsetzungen bringt Sega mit einem prächtigen Epos über gepanzerte Kampfdrachen auf den PC-Monitor.



▲ Majestätisch gleitet der Panzerdrache über die Wasserflächen des ersten Levels. Rechts oben zeigt die Karte die sich nähernden Gegner.

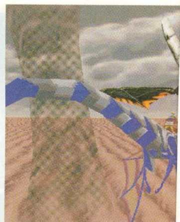
Mehrere tausend Jahre nach dem Untergang der Zivilisation kämpfen die Menschen ums Überleben. Nach der Entdeckung eines uralten Waffenarsenals flammen Konflikte auf, da jeder seinen Nachbarn überflügeln und den gemeinsamen Feind besiegen will: den schwarzen Drachen und seine Armeen. Aus diesem Umfeld heraus entwickelt sich die Story von »Panzer Dragoon«. Ein Teilnehmer einer Jagdgesellschaft kommt durch Zufall in den Besitz eines Kampfdrachens, mit dessen Hilfe er die Welt vor der Machtübernahme des Oberfieslings und seiner Armada schützen soll.

Nach einer vorbildlichen Introsequenz finden Sie sich auf dem Rücken des gepanzerten Flugreptils wieder. Um die von allen Seiten anfliegenden Heerscharen im Auge zu behalten, kann man das Sichtfeld stufenlos oder in Schritten von 90 Grad drehen. Der Drache läßt sich aber nur in der Standardsicht (von hinten) steuern. Diese Beschränkung nimmt dem Spiel jedoch nichts, da die Flugbahn von Haus aus festgelegt ist. Die Umschaltung ist außerdem schnell erlernt. Problematisch wird das Geschehen, wenn Gebäude den Weg des Drachen versperren. In manchen Gebieten ist besondere Vorsicht geboten, da plötzlich Hindernisse auftauchen und Gegner Frontalangriffe fliegen – Kollisionen kosten viel Lebensenergie. Glücklicherweise werden die in Reichweite befindlichen Gegner auf einer ständig eingeblendeten Karte angezeigt, die auch die aktuelle Sichtrichtung verdeutlicht.



Der zielsuchende Schuß ist besonders bei größeren Gegneransammlungen hilfreich.

Mit der vom Vorbesitzer des Drachens übernommenen Waffe sind zwei verschiedene Angriffe möglich. Der normale Standardschuß flitzt in die Richtung des durch verschieden große Quadrate angegebenen Ziels. Dank des 3D-Effekts der Zieleinrichtung können auch weit entfernte Gegner gut aufs Korn genommen werden. Der zweite Schuß ist eine Lenkwaffe: Bei gedrücktem Feuerknopf speichert man bis zu acht verschiedene Gegner, die durch eine Markierung hervorgehoben werden. Sobald Sie den Schuß abgeben, schlagen zielgenaue Laserbahnen aus der Waffe und verfolgen die Ziele bis zum Einschlag. Diese Technik ist bei größeren Monstermengen und besonders den harten Endmonstern unverzichtbar, auch wenn die Durchschlagskraft nicht höher ist als die des normalen Einzelfeuers. Ein Allheilmittel stellt der Spezialschuß allerdings nicht dar –









Unterirdischer Kampf im vierten Level: Ganze Heere von Monstern, tückische Kurven und ein harter Endkampf machen Ihnen das Leben schwer.

ALEXANDER FOLKERS 

Phantasievolle Grafik, nicht nervender Soundtrack, interessante Story und gute Steuerung machen aus Panzer Dragoon eines der Spiele, mit denen ich mir eine ganze Reihe diesiger Winterabende versüßen werde. Durch den knackigen Schwierigkeitsgrad wird das Spiel nicht so schnell langweilig, erstaunlicherweise auch nicht frustrierend. Das Leveldesign ist bei Konsolenspielen erfahrungsgemäß spürbar besser, wird aber bei der Umsetzung auf PCs durch technische Mängel oft verdorben. Hier hebt sich der Drachenflug ebenfalls löblich ab. Leider sind einige Stellen im Spiel etwas unfair und unübersichtlich – ohne Kratzer lassen sie sich kaum überstehen.

Außerdem wäre es nett gewesen, dem Reiter ein paar Extrawaffen zu spendieren. Alles in allem ist Panzer Dragoon ein empfehlenswertes Spiel mit einer der stimmungsvollsten Intro-Sequenzen, die ich je auf dem PC gesehen habe.

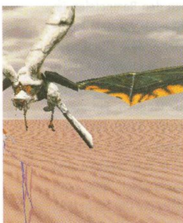




Der erste Eindruck▶ täuscht: Nach einigen schwereren Schäden greift dieser Fiesling in neuer Form und Frische an.

der Riesenvogel am Ende der vierten Spielstufe ist dagegen beispielsweise immun.

Phantasievoll ist die Vielfalt der Gegner, was ihre Form und Größe angeht. Mit technischen Tricks und einer Menge Polygone zaubern die Programmierer riesige Flugschiffe und gewaltige Roboter ebenso auf den Schirm wie kleine, aber wieselflinke Bodenfahrzeuge und Käfer. Besonders beeindruckend sind die Riesenwürmer, die im zweiten Level plötzlich aus dem Boden brechen. Nachteilig wirkt sich aus, daß manchmal zu viele Kontrahenten gleichzeitig zu sehen sind. Dabei entstehen jedoch nur sehr selten unfaire Situationen, und selbst die lassen sich mit Übung umschiffen. Je nach Schwierigkeitsgrad ändert sich auch der Spielverlauf, nur in der höchsten Stufe können Sie alle Levels besuchen. Durch insgesamt sieben Spielstufen muß der Held flattern, bevor er schließlich dem letzten Endgegner gegenübersteht. Die Story wird durch ein paar Zwischensequenzen fortgeführt. Nach jedem Level wird eine Zusammenfassung der Leistung abgegeben, wobei für hohe Trefferquoten zusätzliche Continues abfallen.



Ehre, wem Ehre gebührt – der besiegte Drache grüßt unseren siegreichen Helden. Links im Bild eine Windhose.

Technik-Tip: Die für SVGA-Modi erforderliche Rechenpower ist nicht zu verachten, für flüssigen Spielspaß in den hohen Auflösungen sollte mindestens ein Pentium mit 133 MHz auf dem Motherboard ticken. Dagegen ist die VGA-Grafik bereits mit 90 MHz zufrieden, was angesichts der Vielfalt feindlicher Objekte schon eine technische Leistung darstellt. Durch die Änderung der Details leidet der Spielspaß, eine Hardwareunterstützung durch Direct3D ist nicht vorhanden. **(af)**

PANZER DRAGOON

Hersteller:	Sega	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★★

ALEXANDER FOLKERS: 

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

STREET RACER



Eingesammeltes Dynamit explodiert nach einiger Zeit und kostet meist die Pole Position.

Zwei Jahre nach seinem Nintendo-Debüt wurde »Street Racer« nun auch für den PC umgesetzt.

Im Jahr 1994 kam Street Racer für das »Super Nintendo Entertainment System« auf den Markt. Trotz des schier übermächtigen Vorreiters »Super Mario Kart« wurde das Spiel ein Erfolg – nicht zuletzt aufgrund seiner Multiplayer-Kapazität und der flüssigen Grafik. Gerade diese beiden Punkte wecken auch das Interesse für die PC-Version. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig an einem Rechner antreten. Alleine fährt man gegen bis zu sieben computergesteuerte Gegner. Allerlei Specials liegen auf den kurvenreichen Strecken herum, darunter sofort explodierende Bomben, Turbotreibstoff und Verbandskästen. Gegen die Kontrahenten können Seitenhiebe und einige Spezialangriffe ausgeführt werden. Dies ist oft mehr als hilfreich, da der Schwierigkeitsgrad von Ihrem Fahrgeschick abhängt. Die einzelnen Strecken unterscheiden sich deutlich durch ihre Bodenbeschaffenheit, die Fahrzeuge in den Bereichen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Lenkbarkeit und Bodenhaftung. Alle Faktoren zusammen führen dazu, daß sich notorische Bleifüße schnell blutige Nasen holen: Ohne gutes Timing der Brems- und Beschleunigungsaktionen gewinnt man keinen Blumentopf. Im Multiplayer-Modus wird die Fahr-Action mit einem Splitscreen-System auf dem Bildschirm verteilt. Logischerweise leidet die Übersicht durch die Aufteilung bei mehreren Spielern sehr, und neben den Rempeleien im Spiel wird wohl auch vor dem Monitor der eine oder andere Ellenbogen in die Weichteile der Mitspieler gebohrt. Die Geschwindigkeit ist nicht zu verachten. Auf fast jedem Rechner ist ein ruckelfreier Kompromiß aus Auflösung und Detailtreue möglich. Ein netter Gag, der für zusätzliche Abwechslung sorgt: Statt der Standardansicht kann der »Micro Mode« in zwei Formen aktiviert werden, wodurch man Strecke und Fahrzeuge isometrisch oder von schräg oben sieht. Die Übersicht läßt sich so zwar steigern, die Spielbarkeit sinkt jedoch gerade im Isometriemodus stark ab.



Im isometrischen Micro-Mode ist die Strecke überschaubarer, die Fahrerei wird dann aber gewöhnungsbedürftig.

Technik-Tip: Durch die vielen Auflösungen und Detailstufen findet jeder Spieler schnell »seine« passenden Einstellungen. Dabei gilt die Faustregel, daß eine geringere Auflösung meist die größten Leistungsgewinne bringt. Zum Feintuning wird dann beispielsweise der Horizont auf kürzere Entfernung geschaltet. (af)





Splitscreen im Zweispielermodus, einmal als »Box« und einmal »Wide«.

ALEXANDER FOLKERS ★★★

So ein Schlager sollte der PC-Gemeinde nicht vorenthalten werden, war wohl der Gedanke bei Ubi Soft und Vivid Image. Gesagt, getan und umgesetzt, schon halte ich eine CD in Händen. Jetzt muß ich mich nur noch dafür begeistern können. Besser gesagt, ich müßte. Bis auf den (auf PCs eher selten zu sehenden) Splitscreen-Modus kommt bei mir keine echte Freude auf. Das Rennen ist technisch ordentlich umgesetzt, die Menüs und ein paar Kleinigkeiten am Rande erinnern an die Abstammung des Spiels von 16-Bit-Konsolen. Witzig und mit Liebe zum Detail wurden die einzelnen Fahrer mit ihren Spezialwaffen und Animationen eingebracht. Alles in allem ist Street Racer solider Durchschnitt.

STREET RACER

Hersteller:	Ubi Soft	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC)		

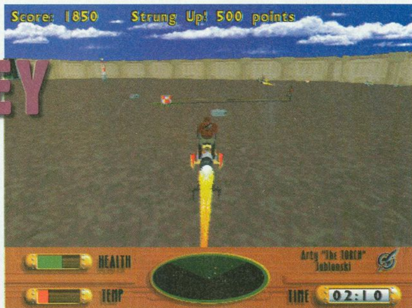
Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

ALEXANDER FOLKERS: 

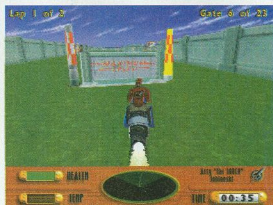
ROCKET JOCKEY



Drei Wettkämpfe umfaßt der neue Sproß von Rocket Science, die eins gemeinsam haben: Sie sind schnell, hart und gemein.

Wieder einmal erfindet ein Hersteller »die Sportart der Zukunft«. In Rocket Sciences »Rocket Jockey« versuchen Sie, in jeder von drei Disziplinen den ersten Rang zu belegen. Problematisch wird das Ganze durch die schwere Kontrollierbarkeit der eingesetzten Gefährte: Scharfe Kurven sind durch die hohe Geschwindigkeit flugtechnisch nicht möglich, statt dessen werden Kabel mit Greifklauen eingesetzt. Daß sich diese nicht nur für die Flugbahnkorrektur eignen, wird bei der Erklärung der einzelnen Sportarten klar. In »Rocket Ball« versuchen Sie, möglichst viele Tore zu schießen, wobei die Bälle mit dem Kabel erfaßt und ins Tor geführt werden. »Rocket Racing« führt den Spieler auf Rennstrecken, die innerhalb eines engen Zeitlimits durchflogen werden müssen. Dabei sind Timing und Planung der Flugroute von großer Wichtigkeit. Bei »Rocket War« schließlich haben Sie die Aufgabe, als letzter Teilnehmer die Arena aus eigener Kraft zu verlassen. Alles ist erlaubt, vom Werfen mit Bomben bis zum Aufhängen des Gegners zwischen zwei Pfosten. Blut fließt bei Rocket Jockey trotz aller Brutalität nicht. Die Steuerung des Spiels ist leicht erlernbar, aber nur mit viel Übung ganz in den Griff zu bekommen. Das Flugverhalten der vier wählbaren Raketen ändert sich stark, solange ein Gewicht am Kabel mitgeführt wird (das wie ein Pendel schwingt). Dank der drehbaren Ansicht des Spielers von hinten sind zielgenaue Anflüge machbar, wenn auch mit Mühe. Sollten Sie gewollt oder ungewollt von Ihrem Gefährt absteigen, können Sie auch zu Fuß durch die Arena laufen und die liegengebliebenen Fahrzeuge der Gegner weiterbenutzen.

Technik-Tip: Das Spiel läuft nur unter Windows 95 mit DirectX, wobei die in der Anleitung besprochene Unterstützung von 3D-Hardware nicht funktionierte. Ebenso fehlt der angekündigte Multiplayer-Modus, in der Packung wird auf einen diesbezüglichen Patch verwiesen. Glücklicherweise ist die Detailgenauigkeit von Sound und Grafik einstellbar, da die hohe Auflösung ziemlich hardwarehungrig ist. **(af)**



▲ Am leichtesten werden die Gegner im Rocket War durch »an die Leine legen« besiegt.

◀ Keine Angst vor Mauern im Rocket Race, beim richtigen Tempo verschwinden sie.



Polo für »fortgeschritten Wahnsinnige« – Tore erzielen ist höchstes Gebot beim Rocket Ball.



Auch fliegende Autoreifen und Strandbälle werden im Rocket Ball eingesetzt.

ALEXANDER FOLKERS



Rocket Jockey ist ein Nein-Ja-Nein-Spiel. Im ersten Moment schreckte mich die ungewohnte Fliegerei mit den Kabeln stark ab, nach einer Weile fand ich die Idee faszinierend, später machte mir das Spiel keinen richtigen Spaß mehr. Das durch die innovative physikalische Idee geweckte Interesse erlahmte zu schnell. Übrig bleibt nur ein durchschnittliches Actionspiel mit mittelprächtiger Grafik und einem aggressiven Soundtrack, der stark an »Pulp Fiction« erinnert. Meine Lieblingsdisziplin ist der »Rocket War«, in dem alle Möglichkeiten der Verkabelung ausgenutzt werden müssen, um überhaupt Land zu sehen. Es wäre durchaus denkbar, daß das Spiel im Netzwerk wieder richtig Laune bringt. Menschliche Gegner (und ihre Reaktionen) sind schließlich immer besser als ihr digitaler Ersatz.

ROCKET JOCKEY

Hersteller:	Segasoft	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	geplant
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

ALEXANDER FOLKERS:



POWER PLAY:
Sehr schöne Grafikengine, die die Ballerei von der Masse der 3D-Konkurrenten abhebt.

PC PLAYER:
Action Fans: Installieren und staunen!



UNIVERSUM

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

RAVAGE D.C.X.



▲ In der Dimension Red Forge jagen außerirdische Biker unseren Helden.

Was wären die Hersteller von Actionspielen ohne Aliens? Arbeitslos oder zumindest ratlos, denn in nahezu jedem zweiten Titel spielen Wesen von fremden Sternen eine Rolle.

Das kommt davon: In der 3D-Ballerei »Ravage D.C.X.« haben übereifrige Forscher im Auftrag der Regierung heimlich am Dimensionstor rumgefummelt und prompt das Schloß geknackt. Jetzt kommt von der anderen Seite unerwünschter Besuch, und man bekommt die Tür nicht (mehr) zu ... Böse Außerirdische, genannt Necron, drängen auf die Erde, um deren Bewohner als Arbeitssklaven zu unterjochen. Wie immer bleibt es an Ihnen hängen, dies zu verhindern.


Die Necron müssen Verwandte der Giger-Aliens sein.


▲ Der Flug durch diese Schlucht erinnert stark an das große Vorbild Rebel Assault.

Der Held kämpft aus der Ich-Perspektive in vorberechneten Bahnen gegen die Invasoren. Er kann dabei in sämtliche Richtungen schauen und sich um die eigene Achse drehen, was wichtig ist, da die Feinde von allen Seiten angreifen. Mittels Maus oder Joystick lenken Sie den Protagonisten per Helikopter oder zu Fuß durch ein halbes Dutzend Dimensionen. Jede davon ist direkt anwählbar und mit Zwischensequenzen in drei Abschnitte unterteilt. Erst nachdem sie allesamt von den außerirdischen Wesen befreit sind, öffnet sich die Tür zum Endkampf um die Hauptstadt Washington. Wenn Sie das Fadenkreuz Ihrer Waffe (Laser, Granate oder Smart Bomb) genau über dem Rivalen positioniert haben, lädt ein weißes Viereck zum Feuern ein. Eine rote Zielerfassung signalisiert, daß dieser Gegner unbedingt sofort ausgeschaltet werden muß, da Ihnen sonst als mögliche Nebenwirkung das Ableben droht. Danach geht es vom zuletzt begonnenen Teil erneut los. Ein Miniradar soll vor anrückenden Widersachern warnen. Da sie aber nur als winzige Punkte


Hier kommen gleich zwei tödliche Gegner auf einmal auf Sie zu.

dargestellt werden und in der Hektik ohnehin kaum Zeit bleibt, sich daran zu orientieren, ist es relativ nutzlos. Ansonsten zeigt das HUD den regenerierbaren Energiebalken sowie den Munitionsvorrat an und markiert die jeweils aktivierte Flinte. Zwischen den Waffen können Sie hin- und herschalten, selbst ungeladene können Sie auswählen. Befreite Planeten erscheinen in der Auswahlkarte grau statt farbig und können jederzeit erneut aufgesucht werden, um den Highscore zu verbessern. Aus diesem ist neben der Trefferrate, besiegten Gegnern und der Schußanzahl auch zu ersehen, in welchem der drei Schwierigkeitsgrade Sie gespielt haben. Sie können aus drei verschiedenen Farbtiefen wählen. (ms)


Nach jedem geschafften Abschnitt gibt es Zwischensequenzen.

MONIKA STOSCHEK



Wer gerne in vorberechneten Filmen um sich schießt, findet hier ein solides Spiel. Zwar fehlt zum großen Vorbild Rebel Assault noch etwas Masse und Klasse, aber die Ballerei auf den verschiedenen Planeten macht zumindest partiell Laune. Die ansehnlichen Abschnitte sind klein, aber recht abwechslungsreich gestaltet. Orchestrale Musikuntermalung und ansprechende Zwischensequenzen sorgen zusätzlich für Atmosphäre. Die Steuerung hätte ein wenig präziser ausfallen dürfen. Vor allem die gegnerischen »Muß-Kandiaten« sind oft schwer zu erwischen, da hier extrem flotte Reaktionen nötig sind und manchmal schon getroffene Gegner noch feuern. Das automatische Bereitstellen der nächsten geladenen Waffe gehört im Genre mittlerweile zum Standard. Nichts ist tödlicher als der vergebliche Versuch, sich in der Hektik mit leerer Knarre zu wehren. Drei Schwierigkeitsgrade und anwählbare Levels ermöglichen auch Einsteigern einen Blick in alle Abschnitte, aber die Erdenrettung ist selbst im leichtesten Modus kein Spaziergang.

RAVAGE D.C.X.

Hersteller:	Warner Interactive Entert.	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHEK:



CREATIVE

3D Blaster

PCI

Was Sie schon immer sehen wollten.



Creative Labs 3D Blaster übersteigt die kühnsten Träume aller Spielebegeisterten.

Diese atemberaubende Grafikkarte mit integriertem 3D-Beschleuniger verleiht 3D-Spielen auf PCI-Systemen eine völlig neue Dimension. Die Bilder sind so realistisch, daß Sie sich wie im Kino fühlen werden.

Nie wieder grob gerasterte Grafiken oder ruckelnde Bilder. Gönnen Sie Ihren Augen superscharfe Bilder in überragender Qualität - eine außergewöhnliche Leistung, an die normale Grafikkarten nur schwer herankommen.

Auch in Sachen Kompatibilität ist der 3D Blaster PCI einfach unübertroffen. Die Karte unterstützt alle gängigen Schnittstellen, wie Direct3D™, DirectDraw™, CGL und Speedy 3D.

Bereits jetzt unterstützen mehr als 40 der beliebtesten Spiele den 3D Blaster PCI, von denen einige sogar im Paket enthalten sein werden. Halten Sie die Augen offen - dies ist erst der Anfang.

3D Blaster verbindet volle Farbtiefe mit echter 3D-Realität. So können Sie bessere, schärfere, fesselndere Spiele als je zuvor spielen.

Kombinieren Sie die Grafikkarte mit Sound Blaster 32, und Sie trauen Ihren Augen und Ohren nicht.

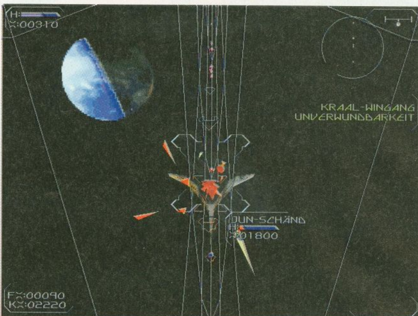
Überzeugen Sie sich selbst. Heute noch.Besuchen Sie unsere Entertainment Arcade in der "Creative Zone" (www.creativelabs.com), der Web-Site für echte Spielebegeisterte.

Infoline: 0180-532 34 88 Hotline: 089-957 90 81 www.creativelabs.com

CREATIVE

Actionspiel für Fortgeschrittene

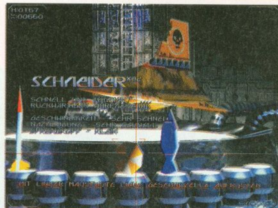
NIHILIST



Trostlos im Weltall: Die Stunde des Schänders hat geschlagen. (640 x 480)

Back to the Roots – »Nihilist« erinnert an längst vergangene Zeiten der Computerspiele und schafft es, noch weniger Spielwitz als die kopierten Oldies rüberzubringen.

Erlauben Sie mir, Ihnen die etwas wirre Story um Clans und Schänder vorzuenthalten und direkt zum Kern von »Nihilist« zu kommen: Zwei wackere Raumschiffkapitäne liefern sich in einer Arena, Kraal genannt, einen Kampf auf Leben und Tod. Dieser ist ein dreist geklauter Mix der beiden Oldies »Beamrider« und »Star Wars«. In Beamrider mußte der Spieler am unteren Ende eines Gitters auf allerlei Gesindel schießen, das sich am oberen Rand tummelte und zwischendurch auch mal auf einen Besuch nach unten vorbei kam. Star Wars bot unter anderem den Flug durch den Todesstern-Graben, währenddessen die bösen Häscher des Imperiums dem wackeren Piloten in einer Pseudo-3D-Grafik entgegengesaust kamen.



Vor dem Kampf wird gegen klingende Münze das Schiff bewaffnet.

Ähnlich geht es bei Nihilist zu. In zahlreichen Duellen treten Sie gegen so illustre Gegner wie Bruder Blau oder Kardinal Sünde an (beachten Sie den subtilen Wortwitz). Weil Sie für einen Kampf merkwürdigerweise ein paar Credits locker machen müssen, dürfen Sie im Kraal einige Geldsymbole aufsammeln, um das Konto wieder zu füllen. In den drei verschiedenen Arenen (sphärisch, eben, senkrecht) tummeln sich nicht nur die Gegner. Mit von der Partie sind außerdem »Ungeziefer« genannte Typen, die auf beide Kontrahenten einballern, Asteroiden, die sich nach Beschuß teilen (wo haben wir das schon mal gesehen?) oder ein nettes Extra wie eine stärkere Panzerung.

So wirr die Story, so krude die Grafik. Wahlweise hochauflösend oder in normaler VGA-Anzeige geht es in mehreren Levels zur Sache. Das einzige Highlight der CD ist die Akustik: Neben Geräuscheffekten in QSound und gelegentlichen Sprachausgaben warten während der Kämpfe rund 70 Minuten Musik auf Sie. Bei krachenden E-Gitarren, treibendem Punk, Techno- und Ambience-Klängen stellen sich dem unbedarften Spieler schnurstracks die Nackenhaare zu Berge. Dabei sind die 17 Titel von »Dog eat Dog«, »Pop will eat itself«, »Sugar Ray« und anderen Gruppen nicht so schlecht und stellen die einzige Motivation dar, weiterzuspielen. Heißt es »Game over«, intoniert ein Chor den Klassiker »Jesus, meine Freude« von Johann Franck. (ra)



Bruder Blau flüchtet sich zum Kraal-Rand: Das bringt ihm nichts. (640 x 480)

ROLAND AUSTINAT



Ich kann mir zwei Szenarien im Hause Philips Media vorstellen. Nummer eins: »Jetzt haben wir schon soviel Geld in die Musiklizenzen gesteckt, da macht es auch nichts mehr, wenn das Spiel gurkenhaft ist.« Nummer zwei: »Jetzt haben wir all die ganzen Künstler umsonst bekommen, da brauchen wir auch für das Spiel nichts mehr zu investieren.« Im CD-Spieler der Stereoanlage ist es weit besser aufgehoben – der Sound ist wirklich gut. Andererseits: Für weniger als die Hälfte des Kaufpreises bekommen Sie die stilistisch ähnliche Doppel-CD »Mellon Collie and the Infinite Sadness« von den Smashing Pumpkins, die beileibe keine schlechte Wahl ist.

Das Spiel ist so furchtbar schlicht, daß selbst das Aufrüsten und Kaufen neuer Raumschiffe, Gimmicks wie der umherschwirrende Reaktor eines zerstörten Gegnerschiffes oder die bewaffneten Pilotenrettungskapseln nichts herausreißen können. Die Übersetzung will mit Kraftausdrücken wie »Arsch« oder »Prolet« anarchistisch wirken, ist durch Fehler und Englisch-Deutsch-Mischmasch jedoch nur unfreiwillig komisch. Die Benutzung eigener Musik-CDs und ein angeblicher 3D-Modus (mit fehlender 3D-Brille!) rettet auch nichts mehr.

Mein Tip an Philips: Veröffentlicht Nihilist als CD-Extra. Denn eine Musik-Compilation mit einem Bonusspiel verkauft sich besser als Trash mit guter Hintergrundmusik.

NIHILIST

Hersteller:	Philips Media	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (per Netzwerk), Zwei (per Modem)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

ROLAND AUSTINAT:



Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

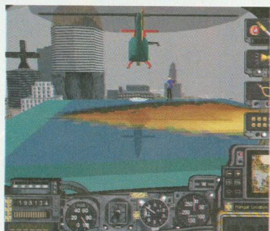
SIMCOPTER

Staus melden, Verbrecher verfolgen, Leben retten: In dieser zivilen Flugsimulation haben Sie mehr zu tun als in jedem »Desert Storm«-Szenario.

Die Notrufzentrale meldet sich wieder: »Feuermeldung aus Sektor Südwest, Feuerwehr erbittet visuelle Identifizierung«. Na prima: Das letzte Mal zeigte die visuelle Identifizierung, daß ein ganzes Hochhaus brennt, acht Leute auf dem Dach gefangen wurden und drei Feuerwehrwagen schon im Einsatz an der völlig anderen Ecke der Stadt herumgeistern. Natürlich kann man die Eingeschlossenen mit der Kabelwinde am Hubschrauber retten – aber im Helikopter ist nur Platz für zwei, und der ist gerade mit den Geschäftsführern dieses Zeitschriftenverlags belegt, die viel bezahlt haben, um schnell zu ihrem Meeting zu gelangen ...
Willkommen in der Welt von »SimCopter«, dem neuesten Programm aus den Maxis-Labors, deren bekanntestes Produkt der Stadtsimulator »SimCity 2000« ist. In SimCopter bekommen Sie keinen Bürgermeisterstuhl, sondern einen Pilotensessel präsentiert. Als Ein-Mann-Hubschrauber-Unternehmen fliegen Sie durch die Stadt und lösen Probleme vom Verkehrsstau bis zur nuklearen Katastrophe. Wie immer in den Maxis-Spielen geht es am Ende des Tages um Geld und Punkte, mit denen Sie im weiteren Verlauf neue, schwerere Städte erforschen und gleichzeitig bessere Ausrüstung kaufen können.
Zu Spielbeginn starten Sie mit einem kleinen Zweisitzer, einem Megaphon und einem Suchscheinwerfer, der Grundausstattung jedes Hubschraubers. Sie wählen eine von drei »Level Eins«-Städten aus, die allesamt eher ruhige Kaliber sind. Hier fliegen Sie in der Regel Verkehrseinsätze: Emsiges Gehupe deutet auf Verkehrsstaus hin. Diese lösen Sie durch Einsatz Ihres Megaphons (»Bitte fahren Sie weiter, es gibt hier nichts zu sehen!«) auf und zitieren in schwierigen Fällen die Polizei per Funkspruch herbei. Außerdem wollen ab und zu Bewohner der Stadt transportiert werden; nehmen Sie diese bei Punkt A auf und setzen sie bei Punkt B wieder ab. Eine besondere Form ist der Krankentransport: Bei einem medizinischen Notfall müssen Sie schon mal aus dem Hubschrauber aussteigen und den Patienten in Ihr Fluggefährt tragen.
Für jede erfüllte Aufgabe gibt es Geld und Punkte. Letztere fließen in ein Konto, daß Sie bis zu einem bestimmten Niveau auffüllen müssen, um in die nächste Stadt und damit den nächsten Level befördert zu werden. Es versteht sich, daß Sie in den höheren Spielstufen auch mehr Punkte benötigen. Für das Geld können Sie sich neue Hubschrauber (teuer) und bessere Ausrüstung kaufen. Da wäre zum einen den »Bambi Bucket«, einen Eimer, mit dem Sie Wasser aus Flüssen und Seen tanken und dann über Brandherden abwerfen können. Als Zusatzausrüstung gibt es eine Wasserspritze, mit der Sie Feuer gezielter bekämpfen. Eine Seilwinde hilft, Personen aus unzulänglichen Gegenden zu bergen, und zu guter Letzt gibt es Tränengaskanister, die bei der Jagd auf Kriminelle und der Auflösung von aus dem Ruder gelaufenen Demonstrationen notwendig sind. Ihr Hubschrauber kann durch Kollisionen beschädigt werden; außerdem verbraucht er Treibstoff. Deswegen ist ab und an eine Landung auf dem eigenen



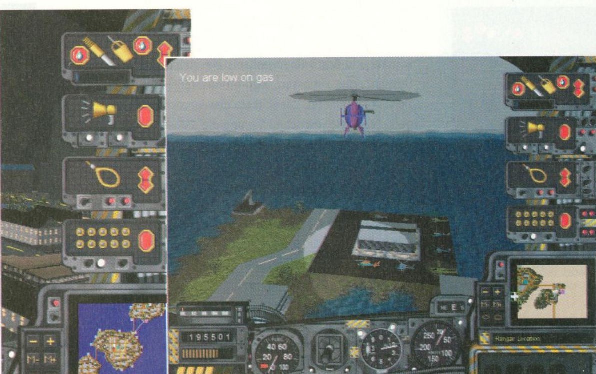
SimCity bei Nacht aus der Hubschrauberperspektive, dazu aus dem Radio den Ritt der Walküren ...



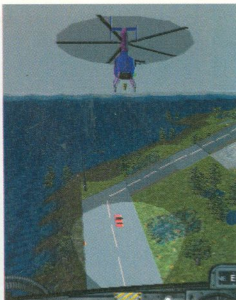
Bei Seitenwind sind Landemanöver auf Hochhausdächern nicht so einfach wie man denkt.

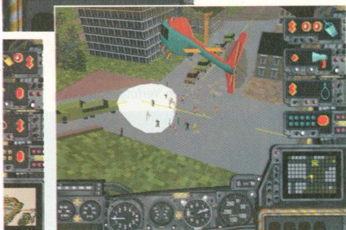
CHEATCODES FÜR SIMCOPTER

Um die Cheatcodes einzugeben, müssen Sie zuerst einmal während des Fluges Alt-Ctrl-X drücken. Dann geben Sie einen der folgenden Texte ein:
superpowermultiply: Wenn Sie die Shift-Taste drücken, fliegen oder laufen Sie viel schneller.
Shields up: Macht Sie unverwundbar.
Been there, done that: Füllt das Punktekonto auf, so daß Sie in den nächsten Level dürfen.
I'm the CEO of McDonnell Douglas: Wenn Sie im Hangar-Screen den Katalog aufrufen und dann eine der Tasten von 1 bis 9 drücken, wird der entsprechende Helikopter auf Ihrem Flughafen geparkt. Taste Nummer 2 bringt Ihnen den üblicherweise nicht erreichbaren Apache. Diese Hubschrauber können Sie natürlich wieder verkaufen und sich so genügend Geld für eine komplette Ausrüstung geben lassen.
I love my helicopter: Sollten Sie sich zu Fuß verlaufen haben, beamt Sie dieser Code zurück ins Cockpit.
Achten Sie auf korrekte Groß- und Kleinschreibung, und verwenden Sie als Apostroph (') nur das Zeichen auf »Shift-#« – die Taste rechts neben dem »ß« funktioniert nicht!



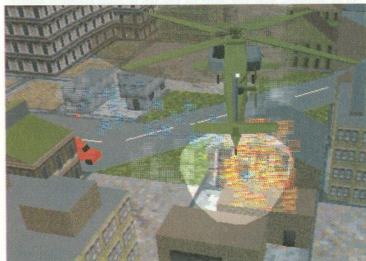
Gut gearbeitet (oder gecheatet?): Auf dem Landeplatz stehen schon alle Hubschraubermodelle bereit.


Verfolgungsjagd: Halten Sie den Wagen im Scheinwerferkegel.


Aufruhr in der Stadt! Wenn wütender Mob durch die Straßen zieht, hilft oft nur Tränengas.

Flughafen notwendig. Natürlich gibt es Sprit und Wartung auch nicht umsonst – ganz wie in der Wirklichkeit.

Die Aufträge werden von einer zentralen Funkleitstelle erteilt und ertönen als Funkspruch aus dem Radio. Zusätzlich wird auf der Karte rechts unten eingeblendet, um was für einen Auftrag es sich handelt, welche Priorität er hat und wo Sie eigentlich hinfliegen müssen. Grüne Aufträge sind nicht allzu zeitkritisch, leuchtet ein rotes Icon auf, müssen Sie sich sputen, damit aus Verletzten nicht Tote und aus Gebäuden nicht Ruinen werden.


Unser Apache hat keine Löschkanone, deswegen riefen wir einen Feuerwehrwagen (links im Bild).

Wenn Sie einzelne Missionen nicht ausführen, gibt es dafür auch Punktabzug.

Die Steuerung der verschiedenen Hubschrauber ist nicht unbedingt auf Realismus ausgelegt. Mit der Tastatur lenkt es sich eigentlich am besten: vorwärts, rückwärts, Links- und Rechtsdrehung liegen auf den Cursortasten, mit »Q« und »W« regeln Sie die Höhe. Mit den anderen Tasten werden alle Spezialfunktionen gesteuert, in der Regel geht das aber auch mit Mausklicks auf die entsprechenden Cockpit-Instrumente. In den frühen Levels fliegen sich alle Hubschrauber sehr zahm, später kommen allerdings verstärkt Windeffekte hinzu. Dadurch wird das Landen zwischen Hochhäusern extrem erschwert, Flammen erzeugen zusätzlichen Auftrieb und Rettungen auf hoher See erfordern stahlharte Nerven und sichere Finger an der Tastatur.

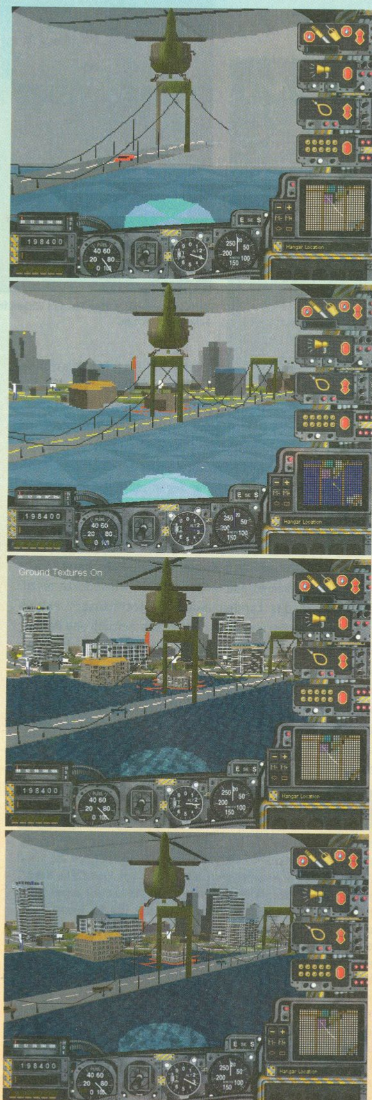
Drei Kameraperspektiven stehen während des Flugs zur Auswahl: Die Ansicht von außen ist für das Spiel die praktischste, für knappe Landemanöver und Rettungen mit der Seilwinde schaut man aus dem Cockpit senkrecht nach unten. Die echte Cockpit-Perspektive ist eigentlich nur sinnvoll, wenn man mit der Wasser-

MICHAEL SCHNELLE



Als ich das erste Mal von SimCopter gehört habe, konnte ich mir nicht vorstellen, wie Maxis die Kombination einer Flugsimulation mit Sim-City-Elementen bewerkstelligen wollte. Durch das extradünne Handbuch in meinen Vorurteilen bestärkt, startete ich meinen ersten Probeflug, verursachte gleich einen Verkehrsstau (Merke: Niemals auf der Straße landen!) und rettete zwei Schwerverletzte. Daß man dabei die Anleitung nur sehr selten konsultieren muß, spricht für die leicht erlernbare Steuerung. Durch diese ersten Erfahrungen motiviert, verbrachte ich einen ganzen Vormittag im wahrsten Sinne des Wortes wie im Fluge, damit ich mir endlich einen neuen Hubschrauber kaufen konnte.

Es ist wirklich erstaunlich, wieviel Spaß das im Grunde genommen simple Spielprinzip macht. Gebremst wird das Vergnügen durch die langsame und nicht sonderlich schöne Grafik. Vor allem die Menschen in der Stadt sorgen mit ihren ruckeligen Bewegungen und dann und wann verschwindenden Beinen für unfreiwillige Komik. Trotzdem, SimCopter ist ein außergewöhnliches Spiel mit Suchteffekt-tauglichem Flair, dem sich auch SIM-ulationsmuffel nicht entziehen können.



Verschiedene Detailstufen von oben nach unten: Mit viel Nebel, ohne Texturen, mit Texturen und in hoher Auflösung.

kanone und den Tränengaskanistern zielen will. Wenn Sie den Hubschrauber verlassen, wird grundsätzlich auf eine Außenansicht umgeschaltet. Die Kamera bewegt sich dabei recht intelligent. Stellt sich zwischen Sie und die Kamera ein Gebäude oder anderes Objekt, zoomt sie in eine günstigere Perspektive. Den Überblick verliert man selten.

In späteren Missionen wird von Ihnen gutes Ressourcen-Management gefordert. Sollte beispielsweise ein Gebäude brennen, können Sie mehr Geld und Punkte verdienen, wenn Sie den Brand selbst löschen. Andererseits können Sie die Feuerwehr rufen, auch ein paar Punkte kassieren und sich um ein anderes Problem kümmern. Sie dürfen Feuerwehrleute, Sanitäter und Polizisten an Bord nehmen und bei Krisenherden absetzen; allerdings kostet es Sie Geld, diese Leute durch die Gegend zu chauffieren. Nur, wenn diese einen Auftrag erfüllen, machen Sie einen Gewinn. Und in manchen Situationen reicht der Platz im Helikopter einfach nicht aus. Was machen Sie dann mit den zwei Verletzten: Zum nächsten Krankenhaus fliegen und hoffen, daß das Gebäude in dieser verlorenen Minute nicht komplett abbrennt? Oder lieber nur auf der Straße absetzen, eine Ambulanz rufen und selber weiterlöschen? Solche Entscheidungen sorgen für kurzfristige Hektik, aber keinen allzu großen Druck; schlimmstenfalls verlängert sich der Weg zum gefüllten Punktekonto ein wenig. Richtig spannend wird es dann bei nächtlichen Verfolgungsjagden mit dem Suchscheinwerfer – läuft Ihnen der Verdächtige weg, überfällt er vielleicht jemanden (und sorgt so für weitere Verletzte). In höheren Levels ist der Flüchtende gar ein Brandstifter, der Ihnen die halbe Stadt abfackelt, wenn Sie die Polizei nicht alarmieren und schleunigst zu ihm führen.


Flammendes Inferno – retten Sie die Bewohner, löschen Sie den Brand, und passen Sie auf tückische Turbulenzen auf.

BORIS SCHNEIDER



Schön, daß ein Hersteller mal den umgekehrten Weg geht: Die Grafik ist schlecht, aber daß Spiel ist gut! (Ist ja sonst meistens anders herum ...) SimCopter hat neben der scheußlichsten Personendarstellung, seit es 3D-Grafik gibt, einen der höchsten »Einen Level noch«-Faktoren. Das Spielprinzip ist simpel, die Steuerung alles andere als eine Simulation, aber nach und nach schieben die Programmierer eine Komplexität unter, die sich aus der Kombination einfacher Elemente ergibt. Landemanöver neben einem brennenden Hochhaus treiben wirklich Schweißperlen auf die Stirn ...

Abgesehen vom guten Gefühl, das eine gelungene Rettungsaktion verursacht (macht mir jedenfalls mehr Spaß als das Abballern von hundert bösen Feinden), bietet SimCopter einfach gelungenen Zeitvertreib, gut dosiert. Ein einzelner Einsatz dauert selten länger als drei Minuten, da man jederzeit speichern kann, lohnt sich das Laden des Programms zum Totschlagen einer Viertelstunde. Da verzeiht man sogar, daß es in den Städten von SimCopter niemals schönes Wetter zu geben scheint; Nebel und Himmel präsentieren immer ein scheußlich graues Bild, das diese spielerische Perle nicht verdient hat.



Zwar spielt eine Kapelle, um den geschafften Level zu feiern, aber die 3D-Männchen sind nur traurige Gestalten.



Mit dem Eimer holen Sie Wasser für Löschaktionen.



Aus der Vogelperspektive suchen Sie Landeplätze.

Wer die zwölf Stufen auf der Karriereleiter (sprich: Levels) nicht erklimmen will, hat zahlreiche Chancen, SimCopter nach eigenem Gutdünken zu verändern. Zum einen dürfen Sie eigene Städte aus dem Spiel »SimCity 2000« laden und in diesen herumfliegen. Die Probleme der Stadt werden dabei intelligent übernommen: Zu wenig Straßen bedeuten viele Staus, zu wenig Feuerwehren verheißen mehr Brände, und so weiter. Außerdem können Sie in einem Katastrophenmenü die Wahrscheinlichkeit all dieser Ereignisse selbst einstellen. Auf der CD ist für Tüftler ein Programm namens »TWEAK« versteckt, mit dem Sie die Flugeigenschaften der Hubschrauber, die Punktezahlen der Ereignisse und fast alle anderen Parameter des Spiels beliebig ändern dürfen.

Besonders viel Mühe haben sich die Programmierer bei der Musikuntermalung gegeben: Das Bordradio läßt sich auf vier verschiedene Sender der Stilrichtungen Klassik, Jazz, Rock und Techno einstellen; jeder Sender bietet neben guten 30 Minuten Musik auch noch DJ-Sprüche und witzige Werbespots. Die von uns getestete US-Version enthält teilweise schon deutsche Texte, aber eine komplett übersetzte Version soll in Kürze auf den Markt kommen.

Technik-Tip: SimCopter verwendet unter Windows 95 zwar DirectX, wird aber durch 3D-Beschleuniger nicht verbessert. Unterhalb eines Pentium/90 muß die Grafik unerträglich seiner Details beraubt werden; erst auf einem P130 kann man alle Texturen und die hohe Auflösung einschalten. 16 MByte RAM sind zwingend erforderlich, mit weniger Speicher wird es fast unspielbar. **(bs)**

SIMCOPTER

Hersteller:	Maxis	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Sehr gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★★

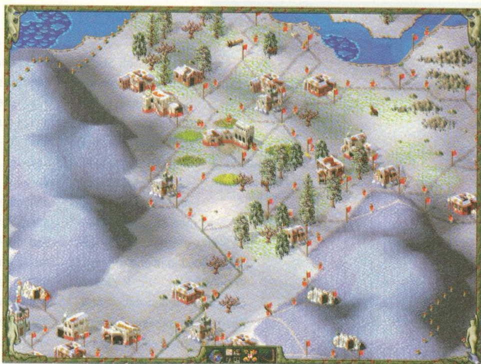
BORIS SCHNEIDER: ★★★★

Strategiespiel für Fortgeschrittene

SIEDLER 2

MISSIONS-CD

Schuften, Bauen und kein Ende: In Blue Bytes Missions-CD laufen die erfolgreichen Wuselknechte durch eisige Winterlandschaften oder besiedeln selbsterstellte Welten.



Eisige Grafik kann die mit kurzen Hosen bekleideten Siedler nicht schrecken.

Wenn Hunderte zappeliger Wesen über Ihren Bildschirm huschen, hat entweder ein phantasievoller Virenprogrammierer zugeschlagen oder Sie spielen Blue Bytes »Siedler 2«. Nicht von ungefähr erhielt das Aufbau-Strategiespiel vor sechs Ausgaben einen unserer begehrten Gold Player – ein Programm überwiegend friedlichen Inhalts, das schon allein vom Hingucken Spaß macht, genießt Seltenheitswert.

Entgegen dem Packungstext liefert die Missions-CD nicht sieben, sondern neun Kontinente, die man im Zuge einer neuen Kampagne besiedelt. Im »Freien Spiel« stehen sogar zwölf weitere Karten zur Verfügung. Außer in Grün- und Ödland ziehen Ihre virtuellen Untertanen nun auch in Schneewüsten Gebäude hoch. Entsprechend passen Landschafts- und Häusergrafiken trefflich zum winterlichen Veröffentlichungstermin. Nur die Siedler selbst blieben grafisch unverändert und müssen ohne Parkas umherstapfen.



Der komfortable Editor wird vollständig über Menüs gesteuert.

Ein Editor erlaubt es Ihnen, völlig frei eigene Karten zu erstellen – allerdings ohne die Textnachrichten des Kampagnenmodus. Der in vier Größen vorkommende »Pinsel« dient zum Anheben und Senken der Landschaft, Auswahl des Terrains sowie Plazieren von Tieren, Bäumen und Rohstoffen. Dabei können Sie Eisinseln in Lavaseen setzen oder die dem Spieler zugewandte Seite eines Hügels mit Wasser »bemalen«. Das Umschalten zwischen den drei Grafiksets ist nur beim Aufruf einer neuen Karte möglich; man kann also nicht nachträglich Ödland zur Eiswüste umdeklarieren. Eine Exportfunktion spuckt die gesamte Karte als hochauflösende Grafik aus. Das Add-on klinkt sich in Ihre bestehende Siedler-2-Installation ein. Laut Hersteller werden dabei alle Bugs ausgebessert, die Siedler 2 bislang enthielt. Allerdings kam es während unseres Tests vor, daß beim Anklicken des Nachrichten-Icons das Programm unter Windows 95 abstürzte. Alte Spielstände gehen zudem verloren. **(la)**

ASIEN IM EIGENBAU

Die Designer haben versäumt, fertige, veränderbare Karten für den Editor beizulegen. Sofern Sie das Spiel in das Verzeichnis C:\SIEDLER2 installiert haben, finden Sie in C:\SIEDLER2\DATA\MAPS2 die neuen Kampagnenkarten, welche die Endung ».WLD« im Dateinamen haben. Kopieren Sie diese Dateien nach C:\SIEDLER2\WORLDS und ändern die Endung zu ».SWD«. Nun werden die Karten vom Editor aus geladen, manipuliert und wieder gespeichert. Durch Umbenennung zurück in ».WLD« und Überkopieren der in MAPS2 stehenden Dateien können Sie die Kampagnenmissionen einfacher oder schwerer gestalten.

JÖRG LANGER



Wer Siedler 2 auch ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung noch spielt, muß diese Erweiterungs-CD haben. Ich hätte mir zwar neben der neuen Winterlandschaft auch weitere Spielfiguren gewünscht oder sogar ein anderes Volk. Auch ein Nullmodem- und Netzwerkmodus wurde nicht eingebaut. Blue Byte hat sich aber mit vielen neuen Karten und dem Editor redlich Mühe gegeben, die Fans nicht zu enttäuschen.

Mein größter Kritikpunkt wäre das Fehlen von Beispielkarten zum Editieren. Doch mit dem kleinen Trick, der im Extrakasten geschildert ist, kann jeder Käufer dieses Manko ohne großen Aufwand umgehen. Der Editor ist komfortabel und leicht zu verstehen, eigene Karten sind schnell gemalt. Im Handel sollten Sie das Add-on für 30 Mark bekommen – worauf warten Sie noch?

SIEDLER 2 – MISSIONS-CD

Hersteller:	Blue Byte	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC; zwei Mäuse nötig)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Sehr gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ **MONIKA:** ★★★★ **MICHAEL:** ★★★★★ **ROLAND:** ★★★★

JÖRG LANGER: 

Dragon Lore II

Der Drachenkrieger

**Der erste Teil war nur der Anfang!
Jetzt gehts erst richtig los!**

- Über 80 Stunden Gameplay
- von den Entwicklern von Dragon Lore 1, Dune und Lost Eden
- spektakuläre 3D-Animationen und -Grafiken
- 10 Turnier- und 20 Kampfsequenzen in Echtzeit
- Über 60 dreidimensional dargestellte Personen
- 40 Sprecher sorgen für realistische Dialoge
- stimmungsvoller Soundtrack und realistische Soundeffekte

3 PC CD-ROMs

*Händleranfragen bitte an die
Leisuresoft GmbH unter Tel.: 02383 / 690
Cryo Website: http://www.cryo-interactive.fr*

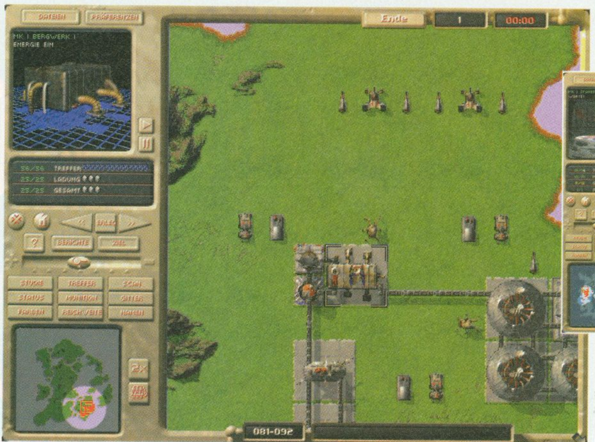


CRYO™
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

Strategiespiel für Profis

M.A.X.

Nach wie vor sind Echtzeit-Strategiespiele die absoluten Verkaufsrenner. Um so mutiger Interplays Entscheidung mit dem rundenbasierten »M.A.X.« der Konkurenz Paroli zu bieten. .



Von der mageren Optik sollten sich Strategieveteranen nicht abschrecken lassen.

Ali N. Atabek gehört zu den Veteranen der Spieleszene, ist aber bestenfalls ein paar Insidern bekannt. Dabei hat er schon vor über zehn Jahren am C 64 Rollenspiele für SSI entworfen. Mit »Siege« schuf er eines der ersten Taktikspiele, in dem in Echtzeit Fantasy-Armeen aufeinander gejagt wurden. In seinem Neuling »M.A.X.« (Mechanised Assault Exploration) wagt der Programmierer entgegen dem Trend die Rückkehr zu den rundenbasierten Schlachten. In ferner Zukunft wird die Erde von Außerirdischen beherrscht. Gnädigerweise verfrachten diese die Menschen in ein paar Raumschiffe, auf daß sie neue Welten erschließen. Aufgeteilt in acht Clans kämpfen die Kolonisten wider Willen auch untereinander um die Vorherrschaft auf besiedelbaren Planeten. Als Oberkommandierender eines solchen Clans machen Sie sich in 15 Trainingsmissionen mit der grundlegenden Steuerung von M.A.X. vertraut. Am wichtigsten ist eine Basis, von wo aus die Truppen operieren können. Als Grundlage dafür muß die Versorgung mit Strom gesichert sein. Dazu werden Generatoren von mechanischen Ingenieuren installiert. Für weitere Bauten und vor allem der Produktion von Kampfeinheiten werden die drei Rohstoffe Gold, Eisen und Öl benötigt. Diese spüren spezielle Suchraupen auf und lassen sich in Minen fördern. Letztere wiederum benötigen ebenfalls Energie und Lagerräume. Danach werden Fabriken für leichtes und schweres Gefährt angelegt. Neben Panzern, U-Booten, Raketenwerfern oder automatischen Kanonen sind einige der darin hergestellten Vehikel ihrerseits in der Lage, weitere Gebäude wie Radaranlagen, Landeplattformen oder Laboratorien aus dem Boden zu stampfen. Mit den Forschungseinrichtungen verbessern Sie bestehende Waffensysteme. Die Krone der Schöpfung sind die sogenannten Ecosphären – Glaskuppeln, in denen die Menschen ein neues Heim finden.

Bis zu drei andere Clans wollen außer Ihnen den Planeten erobern. Um dem zuvorzukommen, erkundet man mit Spähern



Die deutsche Übersetzung ist für mehrere Lacher gut. Hier werden gerade Missilenwerfer (gemeint sind natürlich Raketenwerfer) produziert.

MICHAEL SCHNELLE



Gebannt verfolge ich den Flug meiner Transportmaschinen. An Bord befinden sich mehrere Infiltratoren, die in der gegnerischen Basis für Unruhe sorgen sollen. Geschützt werden sie von zwei Jagdfliegern, doch die sind zu schnell vorgeprescht und werden gerade abgeschossen. Pech gehabt, denn so sind auch die Schutzbefohlenen schnell vom Himmel geholt. Mein sorgfältig geplanter Überfall kommt zum Erliegen, und ich darf mir wieder eine neue Strategie überlegen. M.A.X. ist voll von solchen Ereignissen. Bevor man eine Landkarte nicht in- und auswendig kennt, hat man gegen den CPU-Gegner keine Chance. Und rückt man nur ein Feld zu weit vor, wird die eigene Einheit wehrlos abgeschossen, ehe sie richtig ins Spiel gekommen ist. Selbst auf dem niedrigsten von sechs Schwierigkeitsgraden nutzt der Computer gnadenlos alle sich ihm offenbarenden Vorteile und Schwächen aus. Das wird zusammen mit der sparsamen Grafik auch Fortgeschrittene von M.A.X. fernhalten. Profis jedoch können die Tricks herausfinden, wie der Rechenknecht zu knacken ist. Und damit auf lange Sicht ihren Spaß an Ali Atabeks Strategiespiel haben. Sie sollten aber niemals gleichzeitig mit der CPU ziehen, sondern in aller Ruhe nacheinander. Das Zeitlimit ist sowieso nur für Multiplayer-Partien interessant. Übrigens: Auf dem Poster der letzten PC Player sind alle M.A.X.-Truppen erklärt ...



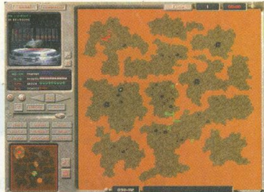
Mit eingeblendeten Kästchen lassen sich die Entfernungen besser einschätzen. Die Kreise um die Einheiten weisen auf Erfassungs- und Feuerreichweite hin.

das Terrain und attackiert den Feind. Jede Einheit verfügt über eine eigene Erfassungs- und Feuerreichweite. Deshalb ist es von äußerster Wichtigkeit, diese Beschränkungen geschickt auszunutzen. Das ganze Spielfeld ist in rechteckige Kästchen aufgeteilt, von denen jedes Fahrzeug immer nur eine ganz bestimmte Anzahl pro Runde durchqueren kann. Nutzt man die komplette Reichweite aus, bekommt man dafür Angriffsmöglichkeiten abgezogen. Das kann soweit gehen, daß am Ende der Runde kein Schuß mehr abgegeben werden darf, obwohl nicht einmal gefeuert wurde. Deshalb arbeiten Sie sich am besten immer Schritt für Schritt voran. Gegnerische Einheiten erkennt man erst, wenn sie im Erfassungsbereich eines eigenen Trupps aufgetaucht sind. Die verschiedenen Streitkräfte sollten stets kombiniert vorgehen. Späher legen die Luftabwehr lahm, wonach Flugzeuge Infiltratoren absetzen. Die setzen Kanonentürme außer Gefecht, damit die Hauptstreitmacht ungefährdet nachrücken kann.



Forschung muß sein – mit einem Labor lassen sich die Truppenattribute verbessern.

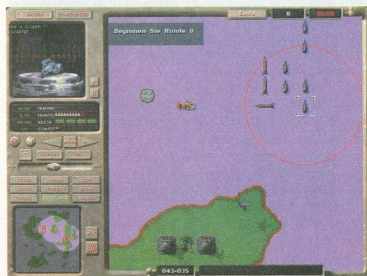
Die Bedienung von M.A.X. ist ähnlich komplex wie das Spielprinzip. Wählen Sie eine Einheit an, werden Sie umgehend mit einem Minimenü konfrontiert. Über dieses lassen sich alle Sonderfunktionen aktivieren. Das kann das Aufnehmen oder Absetzen anderer Truppen sein, das Legen von Minen oder das Reparieren beschädigter Vehikel. Reine Bewegungs- oder Angriffsbefehle werden hingegen in klassischer Point-and-click-Manier gegeben. Spezialaktionen wie Forschungsaufträge oder das Umschichten der Rohstofförderung erledigen Sie über kleine Menüs. Damit Sie im Kampf den Überblick nicht verlieren, kann die Karte stufenlos gezoomt werden. In 24 Einzelmissionen sind Sonderziele zu erreichen. Einmal muß eine Laboreinrichtung über 30 Runden lang gehalten werden, ein anderes Mal werden die Bonuspunkte der Ecosphären am Ende gegeneinander verrechnet. Höhepunkt aber ist die Kampagne. Vier Clans haben sich zusammengeschlossen und ringen mit den restlichen Vieren, die von der Organisation Concord unterstützt werden. Dabei stehen neun Einzelschlachten auf dem Programm, die es alle in sich haben. Schon das erste Scharmützel verlangt sorgfältige Planung: Eine schier uneinnehmbare Insel soll von Ihnen mit einer begrenzten Streitmacht erobert werden. Dabei sind außer einer Reparaturanlage keinerlei Produktionsmöglichkeiten für Nachschub vorhanden. Vor jeder neuen Schlacht stimmen Zwischensequenzen auf das Folgende ein. Falls Ihnen das rundenweise Agieren zu langweilig sein sollte, können Sie auch gleichzeitig Ihre Einheiten bewegen. Für Hektik und Streß sorgt ein zuschaltbares Zeitlimit, was vor allem Mehrspielerpartien nicht endlos ausufern läßt. Mit einem Modem dürfen zwei, über Netzwerk vier Kommandeure beweisen, wer der beste Stratege ist. Diesen kontaktfreudigen Eroberern hat Interplay sechs eigene Szenarien spendiert. **(mic)**







Damit die Übersicht nicht verloren geht, kann die Karte stufenlos gezoomt werden..



Unsere Seestreitmacht bereitet gerade eine Landung vor.

M.A.X.

Hersteller: Interplay
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (Modem), bis Vier (Netzwerk)
Hardware: ❶②③④⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: Durchschnitt | **Spieltiefe:** Gut | **Multiplayer:** Durchschnitt
Ausstattung: Gut | **Komfort:** Durchschnitt | **Übersetzung:** Schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ **JÖRG:** ★★★★ **MONIKA:** ★★ **ROLAND:** ★★

MICHAEL SCHNELLE:



Strategiespiel für Einsteiger

RISIKO

Auf der Karte steht »Erobere Nordamerika und Afrika«. Das Werk eines wahnsinnigen Möchtegern-Diktators? Eine geheime Doktrin von Scientology? Mitnichten: Ein erfolgreiches Brettspiel wurde für PCs umgesetzt.

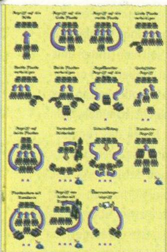


Die prächtigen Landschaftskarten füllen auch bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln mehrere Bildschirmseiten, gescrollt wird in alle Richtungen und butterweich.

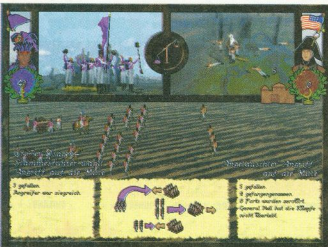
Wenn Mutti und Papi mit ihrem Dreikäsehoch Armeen verschieben, steht keinesfalls der Untergang jeglicher Kultur bevor – wahrscheinlich sitzt die Familie gerade an einer Partie »Risiko«. Das aus einer stark vereinfachten Weltkarte, einigen Pappkarten und Plastiksteinen bestehende Brettspiel macht seit Jahr und Tag aus normalerweise friedlichen Menschen ehrgeizige Eroberer. Das Regelwerk ist so einfach, daß auch die schwerhörige Tante aus Hinterhupfingen teilnehmen kann. Der Zeitbedarf ist nicht sonderlich hoch, und die wichtigste Aktion und spielentscheidend das Würfeln.

Die PC-Umsetzung des Strategie-Oldies bietet zwei Varianten. Die eine läßt Sie das klassische Risiko erleben. Die in 42 Territorien eingeteilte Erdkugel oder gegnerische Hauptstädte sollen erobert werden. Die Anzahl der besetzten Länder, geteilt durch drei und aufgerundet, ergibt die neuen Armeen zu Beginn einer Runde. Dazu kommen etwaige Boni für vollständig kontrollierte Kontinente. Nach dem Plazieren der Verstärkungen greifen Sie benachbarte Ländereien an, würfeln die Verluste auf beiden Seiten aus und entfernen diese. Sind alle Verteidiger besiegt, gehört das Territorium Ihnen. Nun können Sie solange weitere Angriffe starten, wie Sie noch freie Armeen besitzen. Nach mindestens einer erfolgreichen Schlacht erhalten Sie eine Karte, die ein Land und eines von drei Symbolen (Soldat, Kanone, Reiter) zeigt. Diese Karten werden nach bestimmten Regeln zu Bonusarmeen umgewandelt, die manches Mal die Entscheidung bringen.

Die zweite Variante nennt sich wichtigtuerisch »Ultimatives Risiko«. Hier hat man speziell für die PC-Konvertierung versucht, das einfache Spielprinzip gehaltvoller zu gestalten. So gibt es auf den vier zusätzlichen Spielfeldern (überarbeitete Weltkarte, Europa, Nordamerika und Asien) verschiedene Terrainformen: In Sümpfen, Wäldern und Bergen tut sich der Verteidiger leichter. Die Bewegung der anstürmenden Truppen endet in solchen Provinzen auch nach einem Sieg, während man in der Ebene unge-



▲ Hier sehen Sie sämtliche Kampftaktiken, die sich jedoch nicht gezielt einsetzen lassen.



Mit minimalen Verlusten haben wir ein amerikanisches Fort erobert. ▶

JÖRG LANGER

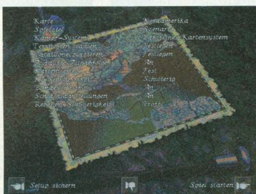


Das Brettspiel Risiko könnte letztendlich dafür verantwortlich sein, daß Sie monatlich Strategiespiele-Tests von mir lesen. Ohne jetzt allzu lange von glänzenden Kinderaugen zu fabulieren oder von der ersten Welteroberung am ersten Weihnachtsfeiertag vor langen Jahren: Risiko ist uralt, Risiko ist primitiv, Risiko kennt jeder, Risiko ist Kult. Wer sich angesichts zahlloser Shareware-Klone des Spielprinzips fragt, was da noch eine offizielle Umsetzung soll, braucht nur auf die Bildschirmfotos zu achten. So prächtig sieht das Ding auf dem Brett allenfalls in der Deluxe-Version aus. Die Bedienung ist im Handumdrehen erlernt, die Spielfelder und »Szenarios« lassen zunächst keine Langeweile entstehen. Vor allem werden Sie mit der PC-Umsetzung garantiert auch Leute an den Computer bekommen, die sonst nichts mit Strategie zu tun haben wollen.

Warum dann »nur« drei Sterne? Wir bewerten hier kritisch Computerprogramme, und nicht nostalgisch verklärt die Vorlagentreue von Konvertierungen. Blickt man hinter das grafische Drumherum, bleibt ein auch in der »ultimativen« Variante ein höchst simples Spielprinzip übrig. Die Taktikkarten sind ein schlechter Witz, da nirgends erklärt wird, warum eine Karte gegen eine andere von Vorteil ist. Beide Parteien entscheiden sich auf gut Glück, welche »Taktik« sie verwenden. In einer Schlacht verlor ich mit einem Stufe-3-Offizier und 2:1-Überlegenheit nur deshalb, weil ich zufälligerweise genau die falsche und mein Gegner genau die richtige Karte einsetzte. Er hatte keinerlei Verluste, mir fehlten danach der Offizier und 23 Armeen. Kurzum: eine sehr schöne Umsetzung, ein durchschnittliches Computerspiel.



▲ Dank Übersichtskarte verlieren Sie auf den teils riesigen Spielfeldern nicht die Orientierung.



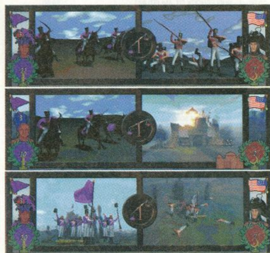
Diverse Einstelloptionen kommen dem Spieler entgegen. ▶



In Nordamerika können Sie Häuptling Tecumseh befehligen.

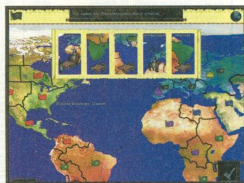
stört Folgeattacken führen kann. Schlußendlich darf der Angreifer nicht mit beliebig vielen Armeen ankommen, es sei denn, er bringt einen General mit. Diese verfügen je nach Qualität (die zwischen 1 und 3 liegt) über bis zu 15 Taktiken, die den Ausgang des Kampfs beeinflussen. Forts schützen besonders wichtige Gebiete, man kann sie anstelle normaler Verstärkungen plazieren, ausbauen und reparieren. Unbesetzte Provinzen beherbergen Rebellen, die durchaus mal im schlecht verteidigten Nachbarland vorbeischauen. Sowohl Generäle als auch Armeen können in der ultimativen Risiko-Variante nicht nur getötet, sondern auch gefangengenommen und »freigetauscht« werden. Am Ende eines Spielzugs kommt es mitunter noch zu Katastrophen à la »Epidemie« oder »Mangelhafte Logistik«. Sie ahnen es schon, bei solchen Ereignissen gehen Ihnen schicksalhaft (man könnte auch sagen: völlig zufällig) Armeen verlustig.

Die sehr viel häufigere Ursache für das Entfernen eines Trupps sind natürlich die Kämpfe. Während man in der klassischen Risiko-Variante virtuelle Würfel rollen sieht, muß man sich beim ultimativen Spiel eine Taktik aussuchen. Immer im Programm sind der Frontalangriff und die Verteidigungsstellung, anwesende Generäle erhöhen die Auswahl um Nettigkeiten wie »Vorgetäuschter Rückzug« oder »Überraschungsangriff«. Unabhängig von der eigenen Entscheidung wählt auch der Gegner ins Blaue hinein eine Vorgehensweise – mithin steckt in dem vorliegenden System keinerlei echte Taktik oder Strategie. Der »Schlachtverlauf« wird durch das Einblenden einiger Symbole veranschaulicht, darüber präsentieren sich Renderfilmchen mit hoppelnden Reitern und um sich schießenden Soldaten.



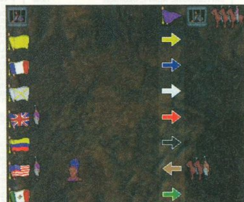
Animationen illustrieren die sehr zufälligen Kämpfe.

Für jedes der vier neuen Spielfelder stehen einige Szenarios bereit (gemeint sind andere Ausgangsstellungen), zahlreiche Spielregeln lassen sich zu- oder wegschalten. Dazu gehört »Blindes Risiko«. Hiermit sind keinesfalls die planlosen Aktionen der nicht übermäßig schlauen, aber zumindest passablen Computergegner gemeint. Statt dessen sieht man in diesem Modus nur diejenigen Feindarmeen, die sich in angrenzenden Gebieten aufhalten. Grafisch werden die Armeen als Zahlenwerte innerhalb farbiger Flaggen dargestellt – schlicht, aber durchaus übersichtlich. Generäle tauchen als riesenhafter Oberkörper auf, Forts in den Ausführungen »Festung« und »Wigwam«.



Gebietskarten schenken Ihnen Bonusarmeen.

Das beiliegende Handbuch hat die Form eines kleinen, gebundenen Büchleins, erklärt aber kaum die wichtigsten Fragen zum Spiel. Genauer, aber auch nicht zufriedenstellend, ist die Online-Anleitung. Risiko kann in den drei gängigen Windows-Auflösungen (640 x 480 bis zu 1024 x 768 Pixeln) gespielt werden, eine beiliegende Zweit-CD erlaubt das Antreten zweier Netzwerk-Feldherren pro Original. **(la)**



Per Gefangenenaustausch bekommen wir unseren Häuptling zurück.

RISIKO

Hersteller:	Hasbro Interactive	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (abwechselnd, per Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★

Wial

Versand Service GmbH



CD-ROM-GAMES

MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	29,90
3 D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT.	79,90
3 D ULTRA PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
5TH MUSKETEER TOUCHE	29,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	29,90
ABARON DT. ANLEITUNG	**29,90**
ABSOLUTE PINBALL DT. ANL. 21TH CENTURY	59,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACE VENTURA KOMPL. DEUTSCH	59,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE POWERPLUS DT. ANLEIT.	29,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD K.D.	**24,90**
AD & D BLOOD & MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	79,90
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS + LÖSUNG	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	**19,90**
AIRWARRIOR II KOMPL. DEUTSCH *	79,90
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	**69,90**
ALIEN VIRUS KOMPL. DEUTSCH	35,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 K.D.	69,90
AMBER – JOURNEYS BEYOND – KOMPL. DT. *	**79,90**
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERICAN DREAM KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ADV. KOMPL. DT.	**15,90**
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ARMORED FIST 2.0 – NOVALOGIC– *	79,90
ASSASSIN 2015 DT. ANLEITUNG	**49,90**
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	**39,90**
ASTERIX & OBELIX/WIN 95 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	**19,90**
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	69,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	**19,90**
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH	69,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	**19,90**
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	29,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. + LÖSUNG	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	**39,90**
BASEBALL PRO 96 SEASON –SIERRA–	**39,90**
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	29,90
BATTLEBEAST DT. ANLEITUNG	24,90
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
BATTLEGROUND: SHILO (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEGROUND: WATERLOO (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL.. LÖSUNGSBUCH K.D.	49,90
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	75,90
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	29,90
BETRAYAL IN ANTARA (DT. ANLEITUNG) *	79,90
BIING! SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	49,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BIRTHRIGHT DT. ANLEITUNG *	79,90
BITMAP BROTHERS COMPILATION DT. ANL.	29,90
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG	75,90
BLEIFUSS 2 KOMPL. DT.	59,90
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BOTSOCCER KOMPL. DEUTSCH	59,90
BOONG KOMPL. DEUTSCH	49,90
BUBBLE BOBBLE DT. ANLEITUNG	**49,90**
BUG! DT. ANLEITUNG	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97 KOMPL. DEUTSCH	69,90
BURNING STEEL 4 DT. ANL.	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	49,90
CAESAR II KOMPL. DEUTSCH WINDOWS 95	59,90
CARIBBEAN DISASTER K. D.	**14,90**
CATZ –YOUR COMPUTER –PETZ–	29,90
CAVELAND DT. ANLEITUNG	59,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖS. K.D.	39,90
CIVILIZATION II K. D. INC. LÖSUNGSBUCH	**69,90**
CIVILIZATION II SCENARIO CD KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CIVILIZATION II TOOLKIT (WALNUTCREEK)	19,90
CIVILIZATION –POWERPLUS–	**15,90**
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE KOMPL. DEUTSCH	69,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH *	69,90
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	49,90
CLOSE COMBAT –MICROSOFT–	79,90
CLUEDO MASTERDETECTIVE –HASBRO– K.D.	69,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 K.D.	39,90
COMANCHE 3.0 –NOVALOGIC– *	79,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNG	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	**9,90**
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD K. D.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CREATURES KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
CRUSADE (GREENWOOD) K. D.	39,90
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT.	65,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERGLADIATORS KOMPL. DEUTSCH *	79,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	**39,90**
CYBERSPEED DT.ANL.	**9,90**
CYBERSTROM MISSIONFORCE KOMPL. DT.	**39,90**
DAGGERFALL ENGL. VERSION	99,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	69,90
DARK SEED 2 KOMPL. DEUTSCH *	59,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	69,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- K. DT.	35,90
DAYTONA USA DT. ANLEITUNG	**69,90**
DEADLY TIDE –MICROSOFT–	79,90
DEADLINE DT. ANLEITUNG	45,90
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH	79,90
DEATH RALLY DEUTSCHE ANLEITUNG	**54,90**
DER MEISTER KOMPL DEUTSCH	29,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	64,90
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	49,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	**19,90**
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	29,90
DESTRUCTION DERBY 2/WIN 95 KOMPL. DT.	**75,90**
DEUS DT. ANLEITUNG	59,90
DIABLO DT. ANLEITUNG	**69,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG K. DT	**49,90**
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN KOMPL. DT.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG K. D.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILO KOMPL. DT.	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG *	75,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE K. DT.	29,90
DIG IT! DT. ANLEITUNG	39,90
DISCWORLD KOMPL. DT.	29,90
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED–D.A.	**74,90**
DOMINION KOMPL. DEUTSCH *	75,90
DOUBLE DROUBLE DT. ANLEITUNG	39,90
DOWN IN THE DUMPS KOMPL. DEUTSCH	75,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	29,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
DRAGONHEART: FIRE & STEEL WIN95 *	69,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 K. D. *	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG K. D.	**29,90**
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION-WIN95 K.D.	29,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	24,90
ELISABETH I INCL. LÖSUNG K. D.	69,90
ENEMY NATIONS KOMPL. DEUTSCH *	75,90
EPIC PINBALL DT. ANLEITUNG	**29,90**
ERASER DT. ANLEITUNG	69,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	**19,90**
ECSTATICA DT. ANLEITUNG	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	**9,90**
F 15 STRIKE EAGLE III –POWERPLUS–	**9,90**
F-22 LIGHTNING 2 – NOVALOGIC– DT. VERSION	79,90
FADE TO BLACK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
FABLE –DAS FANTASY ADVENTURE– KOMPL. DT.	75,90
FANTASY GENERAL - SSI - K. D.	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FATAL RACING DT. ANLEITUNG	35,90
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	**9,90**
FIFA 97/WINDOWS 95 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN K. D.	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	35,90
FLYING CORPS	**69,90**
FLIGHT COLLECTION INCL. WINGS OF GLORY F14 FLEETDEFENDER, 1942 PACIFIC A.W.	**9,90**
FLUGSIMULATOR 6.0 KOMPL. DEUTSCH	**99,90**
FLUGSIMULATOR 5.1/6.0 SCENERY HONK KONG	39,90
FS5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	69,90
FS5.1/6.0, SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	49,90
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FS5.1 DT. ANL.	79,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 – APOLLO –	69,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -AIRBUS–	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -BOEING–	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -GREAT AIRLINES–	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -BUSINESS JETS–	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE I (D,A,CH,NL)	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE II (F,L,KORSIKA)	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	49,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	69,90
FS 5.1/6.0 MÜNCHEN II MULTIMEDIA SCENERY	59,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	65,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CANARY ISLANDS	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY RIO DE JANEIRO	49,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MACINTOSH	24,90
FLOTTENMANÖVER WIN95 KOMPL. DEUTSCH	69,90
FORMEL 1 DT. ANLEITUNG *	69,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	289,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	**29,90**
FRAGILE ALLEGIANCE DT. ANLEITUNG	69,90
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	29,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97 *	69,90
FUNSOFT STRATEGIE ED.: KAISER DE LUXE, JAGGED ALLIANCE, ASCENDANCY KOMPL. DT.	59,90
FX FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
FX FIGHTER TURBO DT. ANLEITUNG	65,90
G-NOME *	65,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH	65,90
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH	75,90
GEX – MICROSOFT –	59,90
GIGA PACK 1 – KOCH MEDIA – KOMPL. DT.	**89.,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GOLDEN GATE KILLER KOMPL. DEUTSCH	69,90
GRAND PRIX MANAGER KOMPL. DEUTSCH	39,90
GRAND PRIX MANAGER 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
GRAVIS GAME PAD INCL. FIFA SOCCER 96 & NHL ICEHOCKEY 96 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF D.A.	29,90
GRID RUN DT. ANLEITUNG *	59,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARDBALL 5 DT. ANLEITUNG	29,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	59,90
HARPOON 97 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
HARVESTER	99,90
HAVE A N.I.C.E. DAY KOMPL. DEUTSCH *	65,90
HELLBENDER –MICROSOFT–	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC K.. D.	59,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**79,90**
HEXAGON KARTELL KOMPL. DEUTSCH	69,90
HIND KOMPL. DEUTSCH	75,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC K. D.	19,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	24,90
HOLiDAY ISLAND KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	**9,90**
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	59,90
HUGO SCREENSAVER	35,90
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DEUTSCH	29,90
HUNTER HUNTED KOMPL. DEUTSCH *	79,90
HYPERBLADE DT. ANLEITUNG *	85,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER K.. D. *	89,90
INCA I KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS	**19,90**
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - K.D.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II WIN95/MAC DT. ANLEITUNG	29,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
INTERSTATE 76 *	79,90
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT *	**69,90**
IZNOGOUD KOMPL. DEUTSCH/WIN 95 *	69,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES KOMPL. DT.	69,90
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES ENG. VERS.	99,90
JAZZ JACK RABITT DT. ANLEITUNG	**29,90**
JET FIGHTER III DT. ANLEITUNG	75,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 97 DT. ANL.	89,90
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	**9,90**
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	24,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	69,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	39,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY DT. ANL. *	**59,90**
KOLUMBUS CHRISTOPH K. DT.	24,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANL.	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- K. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LARRY 1–6 COLLECTION DT. ANL. + LARRY 7, K. DT., + LÖS.-B. TEIL 1–7, K. DT. NUR	**99,90**
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	**19,90**
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7: KOMPL. DT. + LÖSUNG	**79,90**
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS- D.A.	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS LS DT. HANDBUCH	89,90
LITIL DIVIL	**9,90**
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
LORDS OF REALM 2 KOMPL. DEUTSCH *	79,90
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	24,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	**19,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
M1 TANK PLATOON	**9,90**
M.A.X. KOMPL. DEUTSCH	79,90
MAD NEWS KOMPL. DEUTSCH	19,90
MAGIC CARPET PLUS INC. HIDDENWORLDS K.D.	29,90
MAGIC THE GATHERING *	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 K. DT.	**19,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	**14,90**
MASTER OF ORION 2	**79,90**
MDK: KOMPL. DEUTSCH *	79,90
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION K. DT.	49,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA PACK VOL 6 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	49,90
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT. HANDB.	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 WIN 95	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER VERS. 2 KOMPL. DT.	69,90
MICROCOSM	5,90
MICROMACHINES 2 KOMPL. DEUTSCH	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5 KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONSTERTRUCK MADNESS – MICROSOFT–	79,90
MONTY PYTHON – RITTER DER KOKUSNUSS –	69,90
MONTY PYTHON ZEITVERSCHWENDUNG	29,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	65,90
MUMMY: TOMB OF THE PHARAO KOMPL. DT.	**69,90**
MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG	65,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACKPACK DT. HDBUCH	**19,90**
NASCAR RACING 2 DT. ANLEITUNG	**79,90**
NATO FIGHTERS ATF DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
NAVY STRIKE	**19,90**
NBA LIVE 97 – DOS/WIN – KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	29,90
NECRODOME *	69,90
NEED FOR SPEED SPEC. EDIT. DT. HANDB.	79,90
NEMESIS KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
NETWORKS A4 K OMPL. DEUTSCH	39,90
NHL ICEHOCKEY 1997 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
NIHILIST DT. ANLEITUNG	75,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER DT. ANLEITUNG	79,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	19,90
OVERLORD	19,90
PANZER DRAGOON DT. ANLEITUNG *	69,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PC-DART INCL. DARTSCHEIBE	299,00
PC GAMES CHEAT II	29,90
PERFECT GENERAL INCL. MAP EDITOR	**19,90**
PERFECT PINBALL DT. ANLEITUNG	**4,90**
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG	**5,90**
PHANTASMAGORIA 2	**79,90**
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) D. A.	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	59,90
PINBALL DREAMS DE LUXE	**19,90**
PINBALL FANTASIES DE LUXE	**19,90**
PIRATES! GOLD KOMPL. DEUTSCH	29,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE-(WIN 95) K.D.	29,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	24,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
PLANER 2 MISSION CD KOMPL DEUTSCH *	**29,90**
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	69,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	**19,90**
POOL CHAMPION	69,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**14,90**
PRINCE OF PERSIA COLLECTION DT. ANL.	29,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- K. D.	**85,90**
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	29,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	14,90
PSYCHO PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
PUPPEN, PERLEN & PISTOLEN KOMPL. DT.	69,90
QUANTUM GATE I	**9,90**
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RALLYE RACING 97 DT. ANLEITUNG	75,90
RAMA –RENDEZVOUS IM WELTRAUM– K.D.	79,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	24,90
RAVAGE DT. ANLEITUNG	69,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	39,90
RE-LOADED KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
REALMS OF THE HAUNTING DT. ANLEITUNG	**79,90**
REALS OF CHAOS	**29,90**
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	35,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RED GHOST DT. ANLEITUNG	**19,90**
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG K.D.	79,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION K. DT.	29,90
RISIKO WIN95 KOMPL. DEUTSCH	69,90
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH	59,90
ROBOT CITY DT. ANLEITUNG	**29,90**
ROBOTRON „X" *	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STADTE FÜR SIM CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG *	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	**19,90**
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT.	39,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH + LÖSUNG	**69,90**
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SCORCHER *	59,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRETS OF THE LUXOR DT. ANLEITUNG	**99,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	54,90
SHADOW OF THE COMET K. DT	29,90
SHADOWCASTER DT. ANLEITUNG	**9,90**
SHANGHAI GREATEST MOMENTS K. D.	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	75,90
SHATTERED STEEL KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO K. D.	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES CLASSIC	24,90
SHINE IN METALLBOX KOMPL. DEUTSCH	79,90
SHIVERS & MAUSMATTE	**19,90**
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 DATA CD KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CITY CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	24,90
SIM COPTER WIN95	75,90
SIM WEIHNACHTSPAKET: INCL. SIM CITY 2000, SIM ISLE, SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SIMON THE SORCERER I K. DT.	29,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	19,90
SOLAR CRUSADE KOMPL. DEUTSCH *	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	**39,90**
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK	**39,90**
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	**14,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖS. K. DT.	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
STARCONTROL 3 DT. ANLEITUNG	79,90
STAR GLADIATOR DT. ANLEITUNG *	85,90
STAR GENERAL WIN95 *	69,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	**9,90**
STAR TREK: A FINAL UNITY KOMPL. DEUTSCH	39,90
STAR TREK: B O R G	**79,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	29,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK: V O Y A G E R	**59,90**
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KL-LEX	65,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.D.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI -	29,90
STEEL PANTHERS 2 MODERN BATTLES	**69,90**

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,– DM RÜCKPORTO ANFORDERN **HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 10⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

CD-ROM-GAMES

STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	39,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE (WIN95) DT. ANL.	65,90
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
STORM KOMPL. DT.	65,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS- DT. ANLEITUNG	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	**9,90**
SUPER EF 2000 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	**24,90**
SYNDICATE PLUS KOMPL. DEUTSCH	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 K. D.	79,90
SYNNERGIST -DER BLAUE STAUB- KOMPL. DT.	69,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	29,90
SWIV 3D	75,90
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	54,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	**14,90**
TEAMCHEF KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
TENDO SPECIAL EDITION DT. ANLEITUNG	**9,90**
TERMINATOR SKYNET	69,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
TFX 2000 TACTCOM MISSIONS KOMPL. DT.	**34,90**
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION KOMPL. DT.	79,90
T.F.X. KOMPL. DEUTSCH -SOFTPRICE-	24,90
THE CROW: CITY OF ANGELS DT. ANLEITUNG *	**75,90**
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖS.	79,90
THE HIVE WIN/95 KOMPL. DEUTSCH	35,90
THE NEVERHOOD DT. ANLEITUNG	**99,90**
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	**9,90**
THEME PARK CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED K. DT.	29,90
TILT! FLIPPER DT. ANLEITUNG	24,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	39,90
TIMON & PUMBAAS DISNEY SPIELESAMMLUNG	79,90
TITANIC *	**69,90**
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TIME PARADOX DT. ANLEITUNG *	69,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOP GUN -FIRE AT WILL- KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
TOPWARE GOLD GAMES: CA. 40 TOP SPIELE	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	19,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOTAL MANIA KOMPL. DEUTSCH *	54,90
TRACERS KOMPL. DEUTSCH	59,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K.DT.	29,90
TUNELAND	9,90
TUNNEL B1 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	29,90
ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	14,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	69,90
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
ULTRA PACK 3 – KOCH MEDIA –	**79,90**
ULTRA PINBALL 2 CREEP NIGHT KOMPL. DT.	65,90
UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) K. DT.	69,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL. DEUTSCH	49,90
URMELS GROSSER FLUG KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
US NAVY FIGHTER CLASSIC DT. VERSION	29,90
VIRTUA COP DT. ANLEITUNG	**69,90**
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	39,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	35,90
WACKY WHEELS DT. ANLEITUNG	**24,90**
WAGES OF WAR ENGL. VERSION *	**89,90**
WAR WIND –SSI–	69,90
WARCRAFT I ORKS & HUMANS KOMPL. DT.	**29,90**
WARCRAFT 2 EXCLUSIVE EDITION KOMPL., DT.	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARGAME CONSTR. SET III -AGE OF RIFLES-	79,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	**29,90**
WARRIORS DT. ANLEITUNG	9,90
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL-STAR DT. ANL.	39,90
WEREWOLF NOVALOGIC	19,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	44,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	14,90
WIN SCHAFKOPF KOMPL DEUTSCH	**39,90**
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	9,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	**89,90**
WING COMMANDER 3 K. D. CLASSIC	35,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	59,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	29,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG *	75,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . K. D.	24,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA K. D.	35,90
WORMS INCL. REINFORCEMENT KOMPL. DT.	59,90
WWF IN YOUR HOUSE (WIN 95) DT.ANL.	65,90
WWF-WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	29,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	35,90
XS	69,90
YAHTZEE DT. ANLEITUNG	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) K. D. INCL. LÖSUNGSB.	**74,90**
"Z" DIRECTORS CUT EV/DV	19,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

10.000 COLOR CLIPS	39,90
202 FAX-CARTOONS	39,90
ABC WORLD OF ANIMALS KOMPL. DEUTSCH	69,90
ALADIN SPIELEPARADIES KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
ALOJADO KREUZWORTRÄTSEL 96/97	24,80
BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT K. DT.	59,90
BARBIE DRUCK ODER FILMSTUDIO K. D. JE	**54,90**
BARBIE MODE DESIGNER KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
BARBIE EXTRA SET PAPIER KOMPL DEUTSCH	**24,90**
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	9,90
BEATCLUB 1968	9,99
BEATCLUB 1970	9,99
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A-Z	79,90
CINEMANIA MS 97 / WIN95 -ONLY-	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	39,90
D-FAX (CA 1,4 MIO FAXANSCHL.)	19,90
D-INFO I	9,90
D-INFO 3.0	35,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	39,90
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	39,90
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	24,90
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	24,90
D-MEDIEN: (BÜCHER/VIDEOS/CD-ROMS/SOFTW.)	**39,90**
D-SAT: SATELITENATLAS F. DEUTSCHLAND	**39,90**
D-STEUER, (TAXMAN)	39,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FASZINATION AUTO -GESCHICHTE D. AUTOMOB.	39,90
GLOBE QUIZ FÜR WINDOWS	39,90
HAWKING: KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KD	79,90
KAIS POWER GOO KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
KÖNIG DER LÖWEN: MALEN & SPIELEN K. DT.	**79,90**
KÖNIG DER LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICKF.	**79,90**
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - K. D.	95,90
MUSEE D'ORSAY KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRÜCKBLICK 1995 K. D.	54,90
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANL.	59,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER D. A.	19,90
PATCHWORK 4/96	19,90
POCAHONTAS -INTERAKT. FILMBUCH- K.D.	79,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
ROCK N ROLL YEARS FIFTYS	9,99

CD-ROM-MULTIMEDIA

STING: "ALL THIS TIME"	69,90
THE QUEST -DIE HERAUSFODERUNG- K.D.	24,90
TOY STORY -INTERAKT. FILMBUCH- K. DT.	79,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -	49,90
WELT DER WUNDER KOMPL. DT. – NAVIGO –	**29,90**
WIN-RAILY (MODELLEISENBAHNPLANER)	39,90
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! K. D.	79,90
WORLD CUP CHAMPION 1930 – 1994	9,99

CD-ROM LERNSOFTWARE

ADI JUNIOR 2: 4–5 U. 6–7 JAHRE JEWEILS	75,90
ADI MATHE: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS:	75,90
ADI MATHE: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS:	75,90
ADI DEUTSCH: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS:	75,90
ADI DEUTSCH: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS:	75,90
ADI ENGLISCH: MULTIMEDIA: KLASSE 5–8 JE:	75,90
KÖNIG DER LÖWEN (MALEN & SPIELEN) K.D.	79,90
MATHSTAR 1.–4. SCHULJAHR MATHETRAINER	39,90
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	59,90

PC-Zubehör/Joysticks

ALFA TWIN -JOYSTICKUMSCHALTER-	49,90
F-16 FLIGHTSTICK CH-PRODUCTS	79,90
F-16 COMBAT STICK CH-PRODUCTS	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	219,90
GRAND PRIX 1 -THRUSTMASTER LENKRAD-	169,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK	54,90
GRAVIS FIREBIRD II	119,90
GRAVIS GAME PAD PRO	49,90
GRAVIS GRIP PAD SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
LOGITEC "THUNDERPAD"	44,90
LOGITEC "WINGMAN WARRIOR"	139,00
PFCS PRO FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	219,90
PFLCS F22 PRO FLIGHT -THRUSTMASTER-	**229,90**
PHAZER PAD –THRUSTMASTER–	99,90
PRO THROTTLE CH-PRODUCTS	189,90
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER -	219,90
SIDEWINDER 3 D GAMEPAD – MICROSOFT–	89,90
SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH	229,90
SOUNDBLASTER SB 16 VALUE ED. PnP	169,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP	339,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TOP GUN JOYSTICK –THRUSTMASTER–	65,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	239,90
VIRTUAL PILOT CH-PRODUCTS	119,90
VIRTUAL PILOT PRO CH-PRODUCTS	165,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
X-FIGHTER–THRUSTMASTER–	79,90
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	49,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	49,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	189,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

Lösungsbücher

LÖSUNGSBÜCHER VON CARSTEN BORGMEIER AUS DEM NBG VERLAG:

AFTERLIFE	14,80
BAPHOMETS FLUCH	**14,80**
NORMALITY	14,80
SHANNARA	14,80
THE SORCERER 1 + 2	14,80
COMMAND & CONQUER	14,80
COMMAND & CONQUER MISSION	14,80
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT	**14,80**
LARRY 1 – 7 KOMPLETT GELÖST	**19,80**
LUCAS ARTS SPIELEBUCH	29,80
SCHLEICHFAHRT	**14,80**
SIERRA ON LINE SPIELEBUCH	39,80
ADVENTURE SPIELEBUCH	39,80
SCHUMMELN BEI PC – SPIELEN	39,80
THE DIG	14,80
RIDDLE OF MASTER LU	14,80
WING COMMANDER 4	14,80
WARCRAFT II	14,80
WARCRAFT II EXPANSION SET	14,80
DIE FUGGER II	14,80
ELISABETH I	14,80
CIVILIZATION II	14,80
SIEDLER II	14,80
"Z"	14,80
ZORK NEMESIS	14,80

SONY PLAYSTATION GAMES

ADVENTURES OF LOMAX DT. ANLEITUNG	89,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	79,90
ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG	**85,90**
AQUANAUTS HOLIDAY DT. ANLEITUNG	99,90
AREA 51 DT. ANLEITUNG	85,90
ASSAULT RIGS DT. ANLEITUNG	89,90
A-TRAIN DT. ANLEITUNG	99,90
AYRTON SENNA KART DUELL DT. ANLEITUNG	**89,90**
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG *	85,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	85,90
BEYOND THE BEYOND DT. ANLEITUNG	89,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DEUTSCH	89,90
BLACK DAWN DT. ANLEITUNG *	89,90
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG	89,90
BLAST CHAMBER DT. ANLEITUNG	89,90
BLAZING DRAGONS DT. ANLEITUNG	79,90
BREAKPOINT TENNIS DT. ANLEITUNG *	79,90
BUBBLE BOBBLE 2 DT. ANLEITUNG	79,90
BURNING ROAD DT. ANLEITUNG	89,90
CASPER KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
CHESSMASTER 3 D DT. ANL.	89,90
COMMAND & CONQUER KOMPL. DT.	**99,90**
CRASH BANDICOOT DT. ANLEITUNG	**99,90**
CRUSADER -NO REMORSE- KPL. DT. *	85,90
DARKSTALKERS KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG *	85,90
DEATHDROME DT. ANLEITUNG *	85,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 DT. ANL. *	99,90
DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT.	**85,90**
DISCWORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
DISRUPTOR DT. ANLEITUNG	**85,90**
EARTH WORM JIM 2 DT. ANLEITUNG	75,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
EXHUMID DT. ANLEITUNG *	89,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	89,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIFA SOCCER 97 DT. ANLEITUNG	**85,90**
FIRO & KLAWD DT. ANLEITUNG	89,90
FORMULA 1 DT. ANLEITUNG	**99,90**
GALAXIAN 3 DT. ANLEITUNG	89,90
HEXEN DT. ANLEITUNG *	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
IMPACT RACING DT. ANLEITUNG	85,90
IN THE HUNT DT. ANLEITUNG	79,90
INT. SUPERSTARSOCCER DELUXE DT. ANL. *	85,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	89,90
INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	89,90
IRON MAN XO DT. ANLEITUNG	85,90
JUMPING FLASH 2 DT. ANLEITUNG	89,90

SONY PLAYSTATION GAMES

JUPITER STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
KONAMI OPEN GOLF DT. ANLEITUNG	85,90
KILLING ZONE DT. ANLEITUNG	79,90
LEGACY OF KAIN DT. ANLEITUNG (NOV 96) *	89,90
LEMMINGS 3 D DT. ANLEITUNG	79,90
MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	85,90
MADDEN 97 DT. ANLEITUNG	85,90
MAYHEM DT. ANLEITUNG *	99,90
MOTOR TOON GP 2 DT. ANLEITUNG	85,90
MUSEUM PIECES 1	94,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	85,90
NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2	89,90
NASCAR RACING 96 DT. ANLEITUNG *	89,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	79,90
NBA IN THE ZONE DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANLEITUNG	85,90
NBA LIVE 97 DT. ANLEITUNG *	**85,90**
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL.	79,90
NHL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG	85,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90
PANDEMONIUM DT. ANLEITUNG	**89,90**
PENNY RACERS DT. ANLEITUNG	85,90
PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG	85,90
PGA TOUR GOLF 96 DT. ANLEITUNG	79,90
PO ED DT. ANLEITUNG *	89,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	79,90
PRO PINBALL THE WEB DT. ANLEITUNG	79,90
PROJECT OVERKILL DT. ANLEITUNG	**89,90**
RAIDEN DT. ANLEITUNG	79,90
RAN SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	79,90
RE-LOADED DT. ANLEITUNG *	**89,90**
REBEL ASSAULT 2 DT. ANLEITUNG	95,90
RESIDENT EVIL DT. ANLEITUNG	**85,90**
RETURN FIRE DT. ANLEITUNG	79,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT. ANL.	85,90
RISE 2: RESURRECTION DT. ANL.	95,90
ROAD RASH DT. ANLEITUNG	85,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DEUTSCH	**95,90**
SKELETON WARRIORS DT. ANLEITUNG	79,90
SLAM 'N JAM DT. ANLEITUNG	85,90
STARBLADE ALPHA DT. ANLEITUNG	85,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	85,90
STAR GLADIATOR! DT. ANLEITUNG *	85,90
STEEL HARBINGER DT. ANLEITUNG *	89,90
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS DT. ANL.	79,90

SONY PLAYSTATION GAMES

SPACE HULK DT. ANLEITUNG	85,90
SPOT 3 DT. ANLEITUNG	75,90
STREETFIGHTER ALPHA DT. ANL.	79,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE DT. ANL.	59,90
SUPER SONIC RACERS DT. ANLEITUNG	85,90
TEKKEN 2 DT. ANLEITUNG	**99,90**
THEME PARK DT. ANLEITUNG	85,90
THUNDERHAWK II DT. ANLEITUNG	89,90
TIME COMMANDO DT. ANLEITUNG	85,90
TILT DT. ANLEITUNG	79,90
TOMB RAIDER DT. ANLEITUNG	**89,90**
TOP GUN DT. ANLEITUNG	85,90
TOSHINDEN 2 DT. ANLEITUNG	89,90
TRASH IT DT. ANLEITUNG *	85,90
TUNNEL B 1 DT. ANLEITUNG	85,90
VICTORY BOXING DT. ANLEITUNG *	79,90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG	89,90
VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG *	85,90
WARHAMMER SHAD. OF HORNED RAT *	**85,90**
WHIZZ DT. ANLEITUNG *	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS D. A.	65,90
WING COMMANDER III KOMPL. DT.	89,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDIT.	79,90
WORMS DT. ANLEITUNG	89,90
WWF IN YOUR HOUSE DT. ANLEITUNG *	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	59,90
X-2 DT. ANLEITUNG	85,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM D.A. *	89,90
ZERO DIVIDE DT. ANLEITUNG	69,90
ZORK NEMESIS KOMPL. DEUTSCH	85,90

SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

SONY PLAYSTATION OHNE SPIEL	399,–
ANALOG JOYSTICK SONY PSX	119,90
ANTENNENKABEL SONY PSX	49,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	69,90
LINK KABEL SONY PSX	49,90
MAD CATZ – LENKRAD	149,90
JOYPAD-VERLÄNGERUNG SONY PSX	29,90
RGB SCART KABEL SONY PSX	29,90
ACTION REPLAY 1 PSX	69,90
NETZKABEL FÜR PLAYSTATION	19,90
JOYPAD SONY PSX	59,90
MAUS SONY PSX	59,90
MEMORY CARD PSX (DATEL)	49,90
MEMORY CARD PSX (SONY)	49,90
TASCHE + MEMORY CARD & JOYPAD PSX	89,90
SONY PSX LICHTPISTOLE PREDATOR	69,90

TOP FIVE Wial TOP FIVE
FEBRUAR 97

BOTSOCCER
Wenn Sie nicht foulen können, dann gehen Sie doch Fußballspielen. Stellen Sie sich eine Kiste Bier bereit und schicken Sie Ihr Roboter-Team in das Kampfgetümmel auf dem Fußballfeld. Handeln Sie mit verschiedenen Kampfrobotertypen, um sich Ihre ultimative „Schlägertruppe" zusammenzustellen, die Sie dann ungebremst auf die Gegner loslassen.
Komplett Deutsch
59,90

LANDS OF LORE 2
Scotia, die böse Hexe, ist tot. Als ihr Sohn müssen Sie jedoch feststellen, daß Scotias Macht Sie immer noch beherrscht und Ihnen keinen Frieden läßt. Finden Sie die Quelle der Energie, die Ihrer Mutter ihre Kräfte verliehen hat und zerstören Sie sie, um die Herrschaft des Bösen für immer zu beenden.
Komplett Deutsch
89,90

NBA 97
Mit der komplett überarbeiteten Virtual Stadium Technologie von Electronic Arts erleben Sie DAS Basketball-Spiel überhaupt in voller 32-bit-Pracht speziell für Windows 95™ ... Neue Engine, neue Grafiken und verbesserte Sounds liefern Ihnen noch mehr Vergnügen bei Ihrer Lieblingssportart. Mit deutschen Kommentaren.
Komplett Deutsch
85,90

PHANTASMAGORIA 2
Gerade aus der Nervenheilanstalt entlassen, wollen Sie doch nur ein friedliches, neues Leben anfangen. Doch plötzlich kommen die Alpträume wieder. Bizarre Schreckensvisionen rauben Ihnen den Schlaf. Sie versuchen, den Schlafstörungen auf den Grund zu gehen und treffen auf eine längst vergessene, düstere Vergangenheit.
Komplett Deutsch
79,90

DIABLO
Von den Machern von Warcraft kommt jetzt ein einmaliges Action-Adventure in isometrischer Spielperspektive. Lassen Sie sich in eine komplett gerenderte Welt versetzen, in der dunkle Mächte ihr Unwesen treiben. Einmalige Grafiken, knifflige Rätsel und eine fesselnde Handlung.
Komplett Deutsch
69,90 DM

Unsere Top 5 werden aufgrund des Nachfrageverhaltens unserer Kunden ermittelt. Sie spiegeln keine realisierten Verkaufszahlen wider.

Strategiespiel für Profis

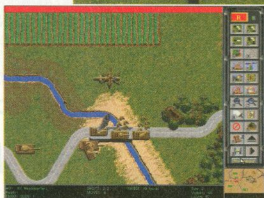
STEEL PANTHERS 2: MODERN BATTLES



Es muß nicht immer Echtzeit sein. Strategieveteran Gary Grigsby und sein Team bleiben sich selber treu und setzen auch bei Teil 2 der »Steel Panthers«-Reihe voll auf Wabenkarten.

Standen in »Steel Panthers« noch die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs auf der Tagesordnung, so widmet sich »Steel Panthers 2: Modern Battles« Konflikten zwischen 1950 und 1999. In rund 50 Einzelszenarien bewegen Sie Ihr militärisches Arsenal im Dienste von einer der 40 verfügbaren Nationen in den Kampf. Daneben sind sechs großangelegte Kampagnen vorhanden, drei davon historisch verbürgt: Der Koreakrieg von 1950, Israels Kampf um die Golan-Höhen 1973 und der Einsatz der multinationalen Befreiertruppe in der Operation Desert Storm 1991. In jedem dieser Feldzüge muß eine variierende Zahl von Einzelschlachten ausgetragen werden, deren Ausgang die darauffolgende beeinflußt. Diese Gefechte haben mit der tatsächlichen Geschichte jedoch recht wenig gemein, nur die verwendete Ausrüstung entstammt dem jeweiligen Zeitraum. Das ist bei den hypothetischen Gefechten weniger von Bedeutung, welche den Kampf um Deutschland 1980 zwischen NATO und Warschauer Pakt oder Amerikas Differenzen mit China 1997 und Japan 1998 umfassen.

Grafik und Steuerung des Hexfeld-Taktikspiels wurden kaum überarbeitet.



Die neuen Hubschrauber sind perfekte Aufklärer.



Mit eingeblendeten Hexfeldern können Entfernungen leichter abgeschätzt werden..

Die einzelnen Schlachten werden mit bis zu zwei Spielern auf einer Hexfeldkarte rundenweise ausgetragen. Dabei verfügt jede Einheit über eine gewisse Menge an Bewegungspunkten und Feuerstößen, wobei keine bestimmte Reihenfolge vorgegeben ist. Jeder Trupp gehört einem Verband an, dem wiederum ein Offizier vorsteht. Dieser kann im Ernstfall die angeknackste Moral der Männer aufpäppeln, was mit Bonusattacken der Jungs vergütet wird.

Daneben läßt sich je nach Szenario Luft- und Artillerieunterstützung von außerhalb der Karte anfordern, wenn der Feind erspäht ist. Haben Sie alle Szenarien und Kampagnen erledigt, können Sie sich mit einem etwas unkomfortablen, aber komplexen Editor beliebig neue basteln. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE



Mal abgesehen von den neuen Szenarien und Feldzügen wurde die Grafik samt komplexer und gewöhnungsbedürftiger Steuerung beinahe unverändert vom Vorgänger übernommen. Neuerungen ergeben sich fast ausschließlich aus den Fähigkeiten der Einheiten und Fahrzeuge. So kann die Flughöhe der Hubschrauber gewählt werden, was sie zu wertvollen Spähern macht, die im Tiefflug das Feindgebiet erkunden. Außerdem darf die Richtung, aus der sich Flieger dem Schlachtfeld nähern und es wieder verlassen, jetzt selbst bestimmt werden. Das ist recht nützlich, können Sie doch so der gegnerischen Luftabwehr ausweichen. Besonders komfortabel ist die Beschleunigerfunktion für das oft minutenlang anhaltende Artilleriefeuer. Nach wie vor faszinieren mich die Mann-gegen-Mann-Gefechte, wo jeder Schuß einzeln abgegeben werden muß, die Truppführer ihre Mannen wieder moralisch aufrichten und urplötzlich auftauchende Panzerkolonnen für Angst und Schrecken sorgen. Einsteiger und Fortgeschrittene werden eindeutig überfordert. Profis hingegen kommen auf ihre Kosten, wenngleich sich SSI fragen lassen muß, ob sich die modernen Schlachten nicht auch als Missions-CD hätten anbieten lassen.

STEEL PANTHERS 2: MODERN BATTLES

Hersteller:	SSI	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (abwechselnd an einem PC; per E-Mail)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

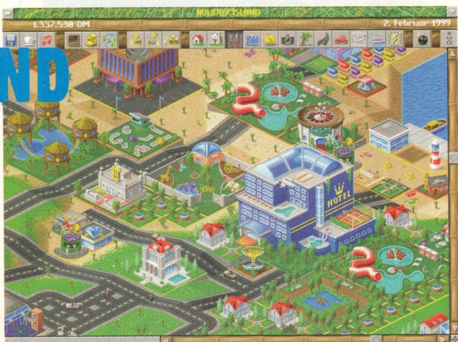
BORIS: ★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★

MICHAEL SCHNELLE:



Strategiespiel für Fortgeschrittene

HOLIDAY ISLAND



Ein Blick ins Prunkviertel unserer Trauminseln zeigt das Queen's Hotel, eine Sektbar und andere Luxusetablissements.

Sommerurlaub im Winter: Anstatt in die Karibik zu fliegen, widmen sich sparsame Touristikfreunde dem eigenen, virtuellen Ferienparadies.

Vom lärmenden Linienflug in einem vollen Bus zur nächsten Betonburg gekarrt, freut sich der Sommerurlauber über die im Prospekt versprochene »Strandnähe« – schließlich fahren alle zwanzig Minuten Shuttles zum ersehnten Sandstreifen. Dort angekommen, darf sich der Erholungssüchtige einen Platz im wohltemperierten Naß suchen, zwischen schwimmenden Flaschen, toten Riesenquallen und schaukelnden Motorölteppichen. Ab sofort lassen sich jedoch auch fernab des alljährlichen Mallorca-Wahnsinns typische Urlauberfreuden erleben – »Holiday Island« von Sunflowers schickt Interessierte auf die Insel.

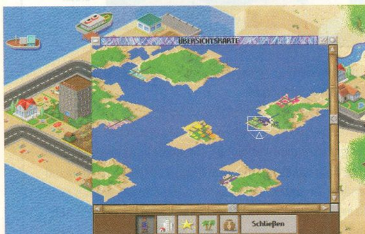
Wer »SimCity 2000« kennt, findet sich bei dem deutschen Aufbauspiel schnell zurecht – in typischer Isometrie-Sicht plaziert man verschiedene Gebäude, verbindet sie mit Straßen und schielt die ganze Zeit nach den Finanzen. Freilich geht es nicht ums Errichten moderner Metropolen, ein Urlaubsparadies soll aus den Baustellen emporwachsen. Zu Beginn wählt man eines von sechs Szenarien (»Locken Sie 4000 Surfer an«) oder eine Zufallspartie. Hier erstellt das Programm Atolle, Inselgruppen oder ein großes Eiland für bis zu acht Parteien. Alle Konkurrenten werden vom Computer gesteuert, einen Mehrspielermodus gibt es nicht. Am Anfang einer Zufallspartie sucht man sich eine Region aus, die nicht zu hügelig und nahe am Wasser gelegen sein sollte. Dann werden ein Flughafen, eine Straße, ein billiges Hotel und einige Geschäfte in Auftrag gegeben, auch ein Campingplatz schadet nicht. Die Baugeschwindigkeit läßt sich durch Bestechungen steigern, per Sabotage aber auch – bei Konkurrenzimmobilien – senken. Sobald die ersten Urlauber angelockt wurden, füllen sich Hotels und sonstige Betriebe. Dabei ist wichtig, daß für jede Klientel das richtige Umfeld vorhanden ist. Camper ernähren sich selten in Luxusrestaurants, Nobelabsteigen und Frittenbuden passen auch nicht unbedingt zusammen. Durch Doppelklick erfahren Sie jederzeit die laufenden Kosten und Gewinne eines Objekts. Im selben Infofenster darf man

JÖRG LANGER



Besser als eine Augenreizung durch verschmutzte Küstengewässer ist dieses SimCity am Strand auf jeden Fall – aber auch keine Offenbarung. Zu statisch wirken die Ferieninseln, zu wenig Abwechslung erhält der PC-Urlauber geboten. Kleinere Ungereimtheiten (null Besucher, von denen einer Fahrrad fährt) stören mich dabei weniger als das klinisch reine Ambiente. Nette, aber nicht umwerfende Grafik, neckische (aber ...) Soundeffekte, gefällige (aber ...) Dudelmusik. Trotz vieler kleiner Animationen wirken auch gut besuchte Inseln seltsam leer, der Wuselfaktor ist nicht allzu hoch angesetzt. Die Bedienung zeigt einige Mängel, so setzt das ruckelige Scrolling nicht bei Erreichen des Bildschirmrands ein, sondern nur auf Tastendruck oder nach Benutzung der Scrollbalken. Vor dem Anheben eines Geländestücks wird mir nicht angezeigt, wieviel das kostet. Statt der Meldung »zuwenig Geld« sollte der Fehlbetrag einfach genannt werden. Das bei größeren Siedlungen nervige Abklappern baugleicher Hotels zwecks Gebührenerhöhung wäre unnötig, wenn man an eine globale Einstellung gedacht hätte, etwa für sämtliche Hotels oder alle Plattenbau-Absteigen.

Während SimCity 2000 klar das reifere Spiel ist, hat Holiday Island immerhin in Sachen Konkurrenz mehr zu bieten. Doch statt echtem Mit- oder Gegeneinander gibt es nur einseitige Aktionen: Mein Rivale schickt Haifischattrappen an meine Küste, ohne daß ich dies verhindern oder stoppen könnte. Daß man Häuser überall hinstellen darf, ist mir zu chaotisch. Es gibt zwar nur drei Katastrophen und sechs Szenarien, dafür aber viele Gebäudetypen und Statistiken. Für Fans des Genres mag Holiday Island deshalb langfristig spielenswert sein. Ich kann ihm auf Dauer ebenso wenig abgewinnen wie einem Pauschalurlaub auf Mallorca.



Die Übersichtskarte läßt die Größe der Spielkarte erkennen.



Ereignisse und Auktionen werden im Insel-Fernsehen vorgestellt.

INSEL-INFORMATION
Qualität: 62 %
Urlauber: 0

Seltsam: Null Besucher, trotzdem radelt einer davon herum ...

Als Attraktion haben wir kurzerhand Stonehenge ersteigert.

zur Renovierung schreiten, das Preisgefüge ändern oder das Objekt verkaufen.

Ist ein Gebäude nicht rentabel oder wurde ein besseres Modell zugänglich, stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Abriß oder Verkauf an einen Konkurrenten. Sie sind auch keinesfalls auf nur eine Region beschränkt. Niemand hindert Sie daran, dem Gegner einige Hotels vor die Nase zu setzen. Da viele Gebäude mehrere Felder Platz benötigen, sollte auf ebenes Gelände geachtet werden. Kleinere Unebenheiten gleicht das Programm automatisch durch Fundamente aus, ansonsten müssen Sie mit dem aus »Populous« bekannten Heben und Senken der Landschaft ran. Die Kosten dafür variieren mit der Höhenstufe. Am teuersten ist es, den Strand ins Meer hinaus zu erweitern. Von Zeit zu Zeit haben Sie die Chance, auf Auktionen Wahrzeichen fremder Länder zu ersteigern. Um den Rivalen ins Handwerk zu pfuschen, stehen neun kostspielige Sabotageakte zur Verfügung: von den Piranhas im Swimmingpool bis zur Sprengung eines Hotels. Besonders erfolgreiche Inselchefs richten einen von drei Wettbewerben aus. Wer eine »Miss Holiday« kürt, darf saftige Eintrittspreise ansetzen. **(la)**

HOLIDAY ISLAND

Hersteller:	Sunflowers	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★

JÖRG LANGER: ★★★

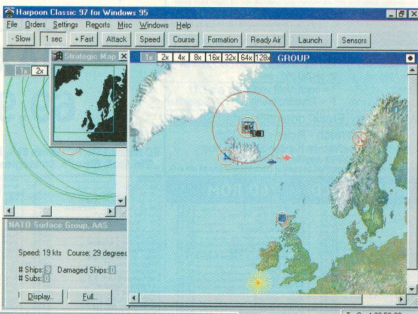
Strategiespiel für Fortgeschrittene

HARPOON CLASSIC 97

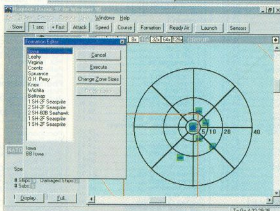
Wenn Spieldesigner unter Ideenmangel leiden, veröffentlichen sie immer wieder Updates ein und desselben Programms. So auch im Falle von »Harpoon«, das seit acht Jahren von verschiedenen Entwicklerteams mit schöner Regelmäßigkeit neuaufgelegt wird.

Es war einmal ein recht erfolgreiches Tabletop-Spiel namens »Harpoon«. Dieses brachte seinem Erfinder Larry Bond viel Geld und die Freundschaft des Bestsellerautors Tom Clancy ein, dessen Frühwerke auf Szenarien der Brettspielvorlage beruhen. Seit 1989 durften auch PC-Spieler in den Genuß der komplexen Hightech-Seeschlachten kommen. Zahllose Updates später trennten sich die Entwickler. Eine Gruppe erlitt mit dem offiziellen zweiten Teil Schiffbruch, während die andere die Urversion über Interactive Magic als »Harpoon Classic 97« runderneuert hat.

In stolzen 250 Szenarien durchpflügen Sie vornehmlich für NATO oder Warschauer Pakt, aber auch auf indischer, iranischer oder israelischer Seite die Weltmeere. Dabei stehen insgesamt fünf verschiedene Gebiete auf dem Schlachtplan: Der Seeraum zwischen Grönland, Island und England (das sogenannten GIUK-Gap), der Nordatlantik, der Indische Ozean, der Persische Golf und das Mittelmeer samt nahem Osten. In Echtzeit befehligt man seine Einheiten, die ganz nach altem Seemannsbrauch in einzelne Verbände zusammengefaßt sind. Deren Formationen müssen zusätzlich koordiniert werden, wobei sich wertvolle Transporter oder Flugzeugträger immer im inneren Bereich der Gruppe befinden, während Kreuzer und Zerstörer die Flanken schützen. Zur Ortung und Abwehr von U-Booten kommen mit Sonarbojen bewaffnete Hubschrauber dazu. Aber auch landgestützte Abfangjäger, Aufklärer und Bomber sind je nach Szenario mit von der Partie. Kernpunkt in der modernen Seekriegsführung ist das Aufspüren des Gegners, ohne selbst entdeckt zu werden. Dabei ist die Wahl des passenden Ortungssystems wie Sonar, Radar und deren Betriebsmodi von entscheidender Bedeutung. Einmal erfaßte Feinde schicken Sie mit Hilfe des umfangreichen Waffenarsenals auf den Meeresgrund. Haben Sie alle Szenarien durchgespielt, lassen sich über einen Editor neue basteln. Zudem können gesellige Kapitäne via Internet mit anderen Seebären in Kontakt treten und diese zu einem Duell herausfordern. **(mic)**



Der Nordatlantik in Aufruhr: Die Russen wollen Kevlavik erobern.



Der Formations-Editor ist eines der Kernstücke von Harpoon. Hier werden Konvoischutz und Abfangmanöver koordiniert.

MICHAEL SCHNELLE ★★



Beim Spielen von Harpoon Classic 97 überkommen mich wehmütige, nostalgische Gefühle. Ist das wirklich schon acht Jahre her, als ich mir mit Larry Bonds Seeschlachten die Nächte um die Ohren geschlagen habe? Nun ja, meist wird man mit den Jahren nicht schöner: Harpoon Classic 97 erst recht nicht. Mal abgesehen von den Texturen, die die Landflächen nun bedecken, hat sich im Vergleich zur Urfassung kaum etwas getan. Die Schiffe sind immer noch einfarbige Blöcke, die Minibildchen häßlich, und der Sound erinnert an die Adlib-Klänge der ersten Stunde. Dafür sind nun häufig verwendete Kommandos direkt vom Hauptmenü aus erreichbar, außerdem wurden ein paar Zoomstufen extra spendiert. Am Spielprinzip hat der Zahn der Zeit aber überdeutlich genagt. Mit der Echtzeit-Referenz von Red Alert und Warcraft 2 kann sich Harpoon beileibe nicht mehr messen. Zwar gibt es im Bereich moderner Seeschlachten bis dato keine echte Alternative. Dennoch bietet Harpoon Classic 97 ein bißchen wenig, wenn man bedenkt, daß 75 Prozent der Szenarien schon in der alten Classic-Fassung enthalten waren. Und die gibt es derzeit in mehreren Spielesammlungen zum Budgetpreis, weshalb Sie es sich zweimal überlegen sollten, ob Ihnen dieses Update das Geld wert ist.

HARPOON CLASSIC 97

Hersteller:	Interactive Magic	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Internet)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE:



HIND DV 49.-

SILENT HUNTER EV 49.-

FIRE FIGHT DA 49.-



AFTERLIFE	DA	75.-
AH 64 D LONGBOW	DV	75.-
AKTE PANDORA	DV	75.-
ALIEN TRILOGY*	DV	69.-
ATF	DV	69.-
AZRAEL'S TEAR	DV	59.-
BAPHOMET'S FLUCH	DV	69.-
BLEIFUSS 2	DV	55.-
BUNDESLIGA MANAGER 97	DV	69.-
CIVILIZATION 2	DV	75.-
COMMAND & CONQUER 2	DV	85.-
CREATURES	DV	65.-
CRUSADER NO REGRET	DV	59.-
CYBERIA 2	DV	69.-
DAGGERFALL	EV	69.-
DAGGERFALL*	DV	79.-
DAYTONA USA*	DV	69.-
DEADLOCK*	DV	79.-
DER PLANER 2	DV	69.-
DESTRUCTION DERBY 2	DV	75.-
DIABLO*	DV	79.-
DIE FUGGER 2	DV	75.-
DIE HARD TRILOGY*	DV	75.-
DIE SIEDLER 2	DV	65.-
DUNGEON KEEPER*	DV	69.-
F1 MANAGER 96	DV	65.-
F 22 LIGHTNING 2	DV	79.-
FABLE	EV	69.-
FIFA SOCCER 97	DV	69.-
FLOTTENMANÖVER	DV	79.-
FORMULA 1 GP 2	EV	69.-
FORMULA 1 GP 2	DV	79.-
GENE WARS	DV	75.-
GRAND PRIX MANAGER 2	DV	79.-
HARDLINE	DV	59.-
HUGO 4	DV	55.-
JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES	EV	79.-
LANDS OF LORE 2*	DV	85.-
LEISURE SUIT LARRY 7*	DV	79.-
LIGHTHOUSE	DV	79.-
MASTER OF ORION 2	EV	69.-
MAX	DV	75.-
MDK	DV	85.-
MECHWARRIOR II MERCENARIES	DV	79.-
MEGA RACE 2	DV	59.-
MONSTER TRUCK*	DV	75.-

Formula 1 GP 2 EV
The Need For Speed SE DV
Gib Gummi: Rennpaket für nur **129.-**

FIFA Soccer 97 DV
NHL Hockey 97 DV
Bewegung ist gesund: Bandscheibenpaket für lächerliche **129.-**

Z DV
Command & Conquer II* DV
Hirnschmalzanreger: Strategiepaket für nur **139.-**

NASCAR RACING 2*	DA	79.-
NHL HOCKEY 97	DV	69.-
NORMALITY	DV	69.-
ORION BURGER	DA	79.-
PRIVATEER 2 THE DARKENING*	DV	69.-
RALLEY RACING 97	DV	69.-
RETURN FIRE	DV	69.-
RIPPER	DV	69.-
RISIKO	DV	79.-
ROAD RASH	DV	59.-
SCHLEICHFAHRT	DV	69.-
SHATTERED STEEL	DV	69.-
SILENT HUNTER	DV	65.-

SONIC PC	DV	59.-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	DA	75.-
SYNDICATE WARS	DV	69.-
THE NEED FOR SPEED SE	DV	69.-
3 SKULLS OF THE TOLTECS	DV	79.-
TIME COMMANDO	DV	69.-
TOMB RAIDER	DV	69.-
TOONSTRUCK*	DA	69.-
VIRTUA FIGHTER	DV	69.-
WARCRAFT II INCL. EXP. PACK	DV	79.-
WARWIND	DV	79.-
Z	DV	69.-
ZORK: NEMESIS	DV	79.-

DV: Deutsche Version. EV: Englische Version. DA: Engl. Spiel mit dt. Anleitung

0180 5 130 530

BORIS GAMES is a Trademark of MEDIA PUBLISHING

Mit * gekennzeichnete Spiele erscheinen in den nächsten Wochen. Vorbestellung möglich!

Irrtum vorbehalten.



Versand und Verpackung je Bestellung DM 9,-

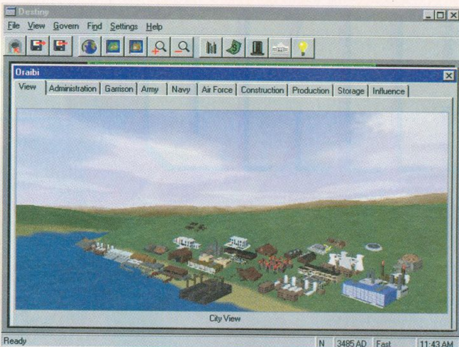
Kostenlos Katalog mit weiteren 700 Titeln anfordern!



Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene

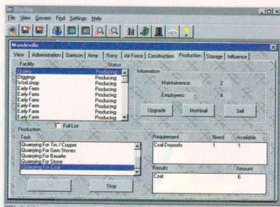
DESTINY

Was ist die Bestimmung des Menschen? Antwort auf diese mystische Frage kann Interactive Magics »Destiny« auch nicht geben. Wohl aber steht fest, daß sie auf jeden Fall nicht darin besteht, diese lahme Weltensimulation zu spielen.

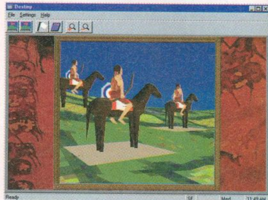


Einer der wenigen Grafikhöhepunkte im ganzen Spiel: Die Stadtansicht erweitert sich mit jedem neuen Gebäude.

Mit »Civilization 2« legte Microprose die Wertungslatte für Weltensimulationen in astronomische Höhen. Interactive Magic stecken mit ihrem Klon das Terrain nach unten ab. In »Destiny« dürfen Sie Ihre Sippe von der Steinzeit ins Raketenzeitalter führen. Dazu suchen Sie sich einen von zwölf Stämmen aus, mit dem Sie sich rundenweise gegen bis zu acht Gegner auf einer Zufallswelt durchsetzen müssen. Am Anfang baut man ein paar primitive Hütten nebst Ziegenfarm und wartet ab, wie sich das Völkchen entwickelt. Schon bald vermehren sich die Schutzbefohlenen und leiden unter Arbeitslosigkeit. Dem läßt sich durch den Bau neuer Gebäude abhelfen, zudem können Sie Forschung betreiben, wobei den einzelnen Kategorien wie Kultur, Ackerbau, Militär oder Naturwissenschaft unterschiedliche Prioritäten zugewiesen werden. So erlernen die Leutchen die Holzverarbeitung, errichten bessere Wohnhäuser oder graben Minen, um an Bodenschätze zu gelangen. Im Laufe der Zeit blüht und gedeiht die Zivilisation, Akademien werden gebaut, der Bildungsgrad steigt an und ehe man sich versieht, ist die Metallverarbeitung erfunden und damit das Bronze Zeitalter eingeläutet. Dieses ist der erste Abschnitt auf dem Weg zur bemannten Raumfahrt.



Hiervor werden Sie die meiste Zeit verbringen: Die kargen Windows-Standardmenüs lassen keine Spielfreude aufkommen.



Die Kämpfe werden in Echtzeit bestritten.

Neben diesem zivilen Aspekt darf man aber nicht das Militär vernachlässigen. Denn die Nachbarn verfolgen mit mehr oder weniger aggressiven Mitteln dasselbe Ziel und machen auch vor Raub und Plünderung nicht halt. Deshalb stellt man ein stehendes Heer auf und schickt Späher und bewaffnete Trupps aus, um dem Feind zuvor zu kommen. Kämpfe werden entweder aus der 3D- oder Vogelperspektive in Echtzeit ausgetragen, wobei Sie jede Einheit einzeln kommandieren. Außerdem lassen sich auch von jeder Landeinheit neue Städte gründen. Sollte Ihnen das Vollspiel zu langwierig sein, sind Einstiegszeitalter und Siegbedingungen frei variabel, wobei das Spektrum von dem Erreichen einer bestimmten Erfindung bis zum Exodus aller Gegner reicht. Über Modem/Netzwerk können dabei alle Völker auch von menschlichen Mitspielern übernommen werden. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE ★

Ich kann mir genau die herbe Enttäuschung derjenigen vorstellen, die geblendet von den schönen Packungsfotos in Destiny eine Art Super-Civilization erwarten. Denn spätestens, wenn Sie das magere Video-Intro abgebrochen haben, werden Sie auf den harten Boden der Realität zurückgeholt. Von Anfang an wird man mit häßlichen Windows-95-Standardmenüs überflutet. Die 3D-Ansichten wirken wie die ersten Gehversuche eines unbegabten Grafikers, wobei vor allem die Pferde einem Holzbaukasten entsprungen sein müssen. Neben diesen Präsentationsschwächen haben es die Entwickler vorzüglich verstanden, das eigentlich unverwüstliche Civilization-Spielprinzip gehörig zu verhunzen. So werden veraltete Gebäudeformen nicht aus der Auswahlliste gestrichen, was auf die Dauer für ein gehöriges Chaos im Baumenü sorgt. Außerdem muß jeder Bauernhof, jede Mine und jede Werkstatt per Hand in Betrieb genommen werden. In der Summe mit dem hektischen und unübersichtlichen Echtzeit-Kampfsystem können Sie Destiny getrost vergessen und sich unterhaltsameren Aufgaben widmen, wie etwa der bald anfallenden Steuererklärung.

DESTINY

Hersteller:	Interactive Magic	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE: ★

Spiele-Test

PC Direkt Empfehlung 12/95 Waibel PCI Turbo 120 · PC Direkt Empfehlung 9/95 Waibel PCI SCSI Turbo 133 · 6/95 Waibel PCI Power Turbo 120 · 3/95 5. Platz Versender des Jahres 1995 · 7/94 Waibel Performer Power Entry · 6/94 Waibel PCI Power 66 · 3/94 Waibel Performer Go 486DX2/66 · DOS International 5/94 Empfehlung der Redaktion, Waibel PCI Power D66 · 11/94 Waibel PCI Power 3D · 6/95 Waibel PCI Entry Pro 75 · 6/95 Waibel PCI Power Turbo 120 · PC Welt 11/95 Schnellster von 120 getesteten PCs

PC Welt 11/95 - 3/96 Waibel PCI Turbo 100 Schnellster Top 10 PC aller Klassen · PC Direkt Empfehlung 2/96 Waibel Power Turbo 166 · PC Welt 4-7/96 Waibel PCI 3D Turbo Schnellster Top 10 PC aller Klassen · PC Welt Top 10 Platz 1 6/96 Waibel PCI Turbo 3. Platz als P100 · PC Welt Top 10 Platz 2 7/96 - Waibel PCI Turbo 2. Platz als CX 150+ · PC Intern Testsieger 8/96 Waibel PCI Power Turbo 166 - Testsieger · 9/96 Service-Vergleich

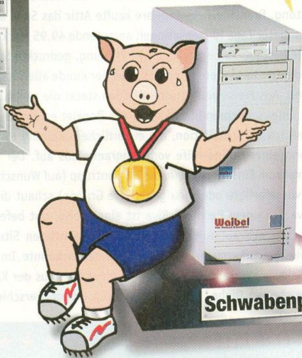
DOS International 9/96 Testsieger Waibel PCI 3D Turbo P200 · 3/96 - 2. Platz Hardware-Anbieter des Jahres 1995 · Empfehlung 5/96 Waibel Pro SCSI Turbo 200 · 7/96 Waibel PCI SCSI Turbo 200 · Empfehlung 8/96 Waibel PCI RAID Star 200 · PC Direkt Empfehlung 9/96 Waibel PCI SCSI Turbo CX200+ · PC Praxis Empfehlung 9/96 Waibel P150+ · 10/96 Waibel Pro SCSI Turbo SE · Empfehlung 12/96 Waibel Turbobook · DOS 1/97 Waibel PCI Power Pro 3D · Empfehlung 1/97 Waibel Schwabenpfeil CX 200+

Weltrekord !!

(PC Direkt 1/97)

Schwabenpfeil CX 200+

1/97 EMPFEHLUNG PC Direkt



Schwabenpfeil

- IBM P166+ -Prozessor
- Waibelboard II, Intel HX 430 Chipsatz
- EASY MIDI TOWER II, mit aktiver CPU Kühlung
- 512 KB Pipeline Burst Cache 8ns, Ovdr. S.7
- Plus extra TAG Cache RAM >64 MB
- 4 x PCI, 4 x ISA, 1.44 MB Floppy
- 16 MB RAM (bis 128MB) PS/2, 60 ns
- 32 Bit E-IDE Mode 4 für 2+2 HDs, DMA 22MB/Sek.
- 2.1 GB Fujitsu E-IDE Mode 4 Festplatte M1624 5400 U/Min, AV-fähig
- Hercules Terminator 64/Video, 2 MB EDO RAM, PCI, S-MPEG
- Soundblaster 16 Plug & Play, orig. Creative Labs
- 2 Serielle/1 Parallele Highspeed I/O mit 16552
- Keytronic Windows 95 Tastatur antistatisch
- Logi Maus (3 Tasten) PS/2,
- Windows 95 vorinstalliert und auf CD
- Lotus Smart Suite 96 Office-Paket auf CD
- 12x Speed CD-ROM E-IDE Pioneer
- CE-konform, umweltfr. Sicherheitsverpackung
- 3 Jahre Waibel Power Garantie

2495,- DM

Power-Kit-Aufrüstung auf 200+ CPU, 32 MB EDO RAM, Matrox Mystique 2 MB Grafikkarte, 3.1 GB Festplatte, 17" Powertron Monitor, ohne Soundkarte **nur 2500,- DM**

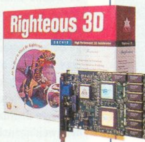
Unsere Top-Empfehlung!

Righteous 3D ein Micronics Board mit Orchid-Technologie. High Performance 3D-Beschleunigung für jeden PCI-PC

- Revolutionäre 3D Technologie
- Echtzeitwiedergabe
- Simultane 3D Beschleunigung
- Windows 95 Direct 3D Unterstützung
- Add-In Karte mit Voodoo-Chipsatz, 4 MB EDO RAM, inkl. 8 aufregender Softwaretitel, z.B. MechWarrior



495,- DM
(auch einzeln erhältlich)



6x86 PROCESSOR Manufactured by IBM

Waibel's Power Garantie

- 36 Monate echte Garantie auf alle Bauteile + Monitor
- 12 Monate Vor-Ort-Abholservice
- 7 Tage Rückgaberecht bei Standardkonfigurationen
- Optionaler 24 Std./48 Std. Vor-Ort-Service bis zu 3 Jahren
- Waibels-Bau-System (WBS) stellt die Qualität und Optimierung jedes Gerätes vor Auslieferung sicher
- Gebührenfreie Service-Hotline werktags von 10 Uhr -17 Uhr

Jegliche Angebote und Bestellungen unterliegen unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Diese können Sie jederzeit über unsere gebührenfreie Bestell- und Servicehotline anfordern, oder auf unserer Homepage abrufen: http//www.waibel.com

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten

Show-rooms Stuttgart, Sophienstr. 14 · Ettlingen, Englerstr. 24



Gebührenfrei anrufen!
Verkauf: 0800-816 801
Technik: 0800-816 802
Umrechnungsfaktor: 0,775 (Preis in SF inkl. MwSt.)

Waibel AG · Churer Str. 47 · 8808 Pfäffikon SZ



Anrufen zum Ortstarif!
Verkauf: 0660-6253
Technik: 0660-6254
Umrechnungsfaktor: 7,15 (Preis in ÖS inkl. MwSt.)

Irrtümer und Änderungen vorbehalten!

Waibel
THE POWER COMPANY

76275 Ettlingen · Englerstr. 24
Fax: 0 72 43 / 577 599
http://www.waibel.com

PCs für kluge Leute

Gebührenfrei anrufen! Werktags von 9.00 bis 20.00 Uhr

0130/18 29 94

DSA 3: SCHATTEN ÜBER RIVA



Mit ihren Schrägen und Kanten sieht die Kanalisation gar nicht mal schlecht aus – leider werden keinerlei Monster oder andere Figuren dargestellt.

Schatten über Riva, Morgenrot für ein ganzes Genre? »DSA 3« präsentiert eine neue Geschichte im alten Gewand und bietet statt Innovation penible Beachtung des Regelwerks der Papier-Rollenspielvorlage.

Was macht Umsetzungen von Büchern, Filmen oder Brettspielen so beliebt? Die Bekanntheit der Vorlage natürlich. Viele Konvertierungen leihen sich freilich kaum mehr als den berühmten Namen – nicht überall, wo beispielsweise »Forgotten Realms« draufsteht, ist auch TSR drin. Ganz anders Attics Computerreihe zu »Das Schwarze Auge«, dem erfolgreichsten deutschen Papier-Rollenspiel. Jenes entwickelte sich aus eher einfachen Anfängen mit wenigen Charakterwerten und schnellen Würfelduellen zu einem hochkomplexen Spielsystem mit diversen Charakterklassen, die Ihre zahlreichen Talente auf einem riesigen Märchenkontinent namens »Aventurien« zum Einsatz bringen. Die gute Nachricht für Fans ist gleichzeitig die schlechte für Normalsterbliche: Auch »Schatten über Riva« beachtet wieder peinlich genau fast alle Regeln der Vorlage, verrechnet jede Gewichtsunze, verwendet die offiziellen Abkürzungen und traktiert den Spieler mit sämtlichen Krankheiten, Phobien und verballhornten Zauberspruchnamen. Weniger das Spiel ist dann auch die Besonderheit – es gleicht weitgehend dem Mitte 1994 erschienenen »DSA 2: Sternenschweif« – als vielmehr die Vermarktung. Branchenriese Topware kaufte Attic das Spiel ab und hat es dieser Tage für sensationell anmutende 49,95 Mark in die Regale gestellt. Auf eine schmucke Packung, gedruckte Spielregel oder gar besondere Gimmicks muß der Kunde allerdings verzichten. Aus Preis- und Logistikgründen steckt die aventurische CD in einer schlichten Plastikhülle, das Booklet erklärt fast ausschließlich die Installation, die eigentliche Anleitung ruft man in Form einer Online-Hilfe vom Programm aus auf. Der schon zweimal zum Einsatz gekommene Heldentrupp (auf Wunsch auch eine vorgefertigte oder neu generierte Gruppe) schaut diesmal in Riva nach dem Rechten. Riva ist eine große, gut befestigte Stadt, die sich aufgrund ihrer strategisch günstigen Situation den hiesigen Orkarmeen erfolgreich widersetzen konnte. Im Inneren sieht es alles andere als wohlgeordnet aus: Aus der Kanalisation steigen Diebe, Mörder und Ratten empor, verschiedene



Nett gezeichnete Personen erwarten Sie in den Häusern – ins Freie trauen sie sich allerdings nicht.





Die taktischen Kämpfe kranken an den winzigen Feldern, welche die Übersicht einschränken. Drehen läßt sich das Schlachtfeld nicht.

JÖRG LANGER



Hätte ich früher nicht die Papierversion von DSA gespielt, würde ich Schatten über Riva in die unterste Hölle der Rollenspielwelt wünschen – als PC-Programm ist das Ding Anfang 1997 eine Enttäuschung. Veraltete Grafik ohne herumlaufende Monster und Menschen, schlechte 3D-Engine ohne Springen, Schwimmen oder Klettern, dafür mit Hängenbleiben an Schrägen oder einfach andersfarbigem Boden. Die Kämpfe sind so fummelig wie eh und je, die Handlung durch zufällige Begegnungen und Textkästen bestimmt. Doch für Kenner der Vorlage hat Attic alles hineingepackt, was sie am Spielsystem lieben: eine durchgehende Geschichte, das komplexe Regelwerk mit seinem riesigen Waffenarsenal und vielen Details. Ich frage mich nur, weshalb man überhaupt die Alibi-3D-Grafik eingebaut hat: Das Absuchen der zweidimensionalen Automap wäre effizienter und ehrlicher.

So sehr mich zahlreiche Mängel nerven (kein Wartebefehl, kein Rasten ohne Wirtshaus, die winzigen Felder beim Taktikkampf, keine Suchfunktion in der Online-Anleitung), so sehr gefallen mir einige Kleinigkeiten. Man wird beim Lösen des Spiels nie alle Zaubersprüche, Waffen oder Gegenstände einsetzen, trotzdem wurden sie integriert. Ein Kampf ist hier ein zeitraubendes, sehr gefährliches Erlebnis – schon einige Thorwaler zwingen meine Stufe-6-Helden nach dem knappen Sieg zu einem vollen Tag Genesungszeit. Vergleicht man DSA 3 mit Daggerfall, findet man kaum Gemeinsamkeiten. Bethesdas Bolide ist riesengroß, bietet unendlich viele Zufallsquests und nutzt seine veraltete 3D-Grafik voll aus. Beim Topware-Produkt spielen Sie hingegen eine ausführliche Geschichte nach und werden – ganz im Gegensatz zum Konkurrenten – kaum von Programmfehlern geplagt.

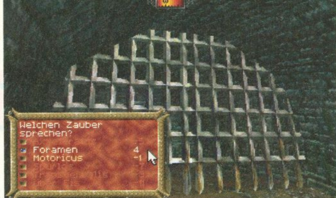
Machtgruppen intrigieren fleißig gegeneinander. Der Spieler steuert seine sechs Abenteurer entlang eines linearen Handlungspfads, von dem er immer wieder Abstecher machen kann, etwa in das direkte Umland von Riva.

Der kartengestützte Reisemodus des Vorgängers ist ersatzlos weggefallen, die taktischen Kämpfe wurden übernommen. Interface, Bildschirmmasken, Gespräche, Automap, Gesprächsmenü und nicht zuletzt die 3D-Sicht erinnern stark an Sternenschweif. Die Liebe zum Vorgänger ging sogar soweit, daß man das unverständlichste Manko übernommen hat: Kein einziger Mensch, Unhold oder Monstertrupp ist in der 3D-Grafik zu sehen, die Gruppe rennt durch ein entvölkertes, nur unbelebte Gegenstände wie Häuser oder Mauern zeigendes Szenario. Leben wird durch Texteinblendungen à la »Ein Betrunkener rempelt euch an« vorgetäuscht. Stellen Sie sich ein »Daggerfall« vor, dem plötzlich alle beweglichen Grafikobjekte abhanden gekommen sind!

So läuft man also durch die leere Stadt, liest Textnachrichten durch und betritt ein Haus. Und siehe da, im Innern vieler Gebäude halten sich animierte Portraits auf, die man in Gespräche verwickeln kann. Hurtig auf ein Thema (etwa »Handelsfürst«) geklickt, schon spuckt das Gegenüber eine Antwort aus. Die Revolution der künstlichen Gesprächssimulation ist das zwar nicht, verglichen mit dem stumpfen Stichwort-Abhaken von Daggerfall aber eine inhaltliche Wohltat. Mit Händlern kann man um allerlei Waren feilschen, darunter ein sehr nützlicher Stadtplan. Denn die Automap zeichnet zwar brav jeden Schritt mit, doch das eigenhändige Beschriften interessanter Stellen via Textmarke ist arg umständlich. Damit man angesichts der Mitteilungsfreudigkeit mancher Konversationspartner nicht die Übersicht verliert, wird wieder ein automatisches Tagebuch geführt. Kommt es zu einem der seltenen Kämpfe, wird in eine isometrische Sicht umgeschaltet. Wie gewohnt, gibt es einige Spezialräume mit besonderen Gegnern. Rundenweise setzen die beteiligten Kämpen Aktionspunkte ein, um sich zu bewegen, anzugreifen oder zu zaubern. Auch Gegenstände können gewechselt und benutzt werden, etwa Heiltränke. Wem das Taktieren zu langweilig ist, unterstellt einige Charaktere dem Computer, oder läßt das Scharmützel berechnen. Nach einem Sieg darf man die Unterlegenen um ihre Habseligkeiten erleichtern. Dabei hilft der sogenannte Gegenstandsverteiler, der netterweise gleich anzeigt, ob etwa ein Druide eine bestimmte Rüstung überhaupt anziehen darf. Im Charakter-Menü sieht man nicht nur die mitgeführte Ausrüstung, die Talent- und sonstige Werte, sondern auch die momentanen Kampffähigkeiten. Da sich diese mit fast jedem Rüstungsteil und jeder Waffe ändern, kann man herumprobieren und bleibt so vor Überraschungen im Stile von »Mein Zwerg verursacht jetzt zwar 20 bis 24 Schadenspunkte, hat aber nur noch eine Trefferquote von fünf Prozent« verschont.

Viel mehr als Kloppereien betont Schatten über Riva die Handlung und das Erkunden der einzigen, großen Stadt. Immer wieder sieht man Textnachrichten mit Zufalls- oder wichtigen Ereignissen; an bestimmten Stellen illustrieren Zwischenanimationen Geschehnisse. Manchmal kommt es auch zu einem automatischen Marsch durch eine Höhle, der eine Flucht vor Räubern darstellen soll. Die Online-Hilfe ist ausführlich und bietet ein Stichwortverzeichnis, aber keine Suchfunktion. Ein bis 1000 reichender Punktestand gibt Aufschluß über Ihr Fortkommen.

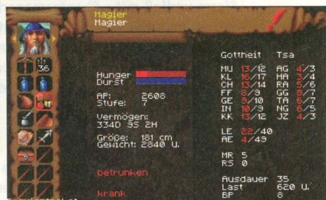
Technik-Tip: DSA 3 erlaubt durch Umschalten zwischen Vollbild- und normalem Anzeigemodus sowie Einstellung von Sichtweite und Detailstufe die Anpassung an Ihren Rechner. Da die 3D-Sicht sowieso nur Beiwerk ist, läßt sich das Spiel auch auf kleineren PCs spielen. **(la)**



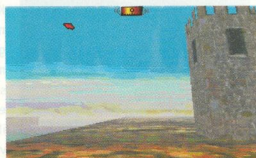
Das Tor ist verschlossen. Unser Magier versucht sich deshalb an einem Zauberspruch.



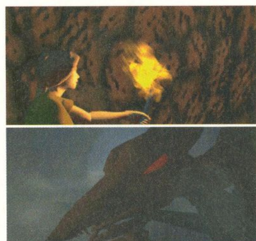
Durch Textnachrichten wird die Handlung weitergeführt oder (wie hier) die Gruppe vor eine Entscheidung gestellt.



Unser Magier ist gleichzeitig betrunken, krank und verletzt – Rast und Heilung sind angesagt.



Seltsam: Obwohl ebener Grund vor uns liegt, können wir nicht weiterlaufen.



Zwischensequenzen illustrieren wichtige Stellen der Geschichte.

DSA 3: SCHATTEN ÜBER RIVA

Hersteller:	Topware	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★

JÖRG LANGER: 

PHANTASMAGORIA 2
A PUZZLE OF FLESH

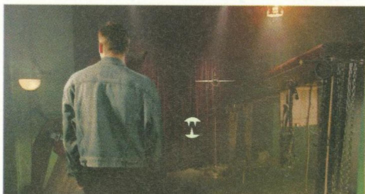
Sierra verließ mit »Phantasmagoria« vor anderthalb Jahren erstmals die gut ausgebaute »Spiele-für-die-ganze-Familie«-Autobahn. Mit dem Nachfolger begibt sich der Serienproduzent auf ebenso schmale wie abgelegene Seitenpfade zwischen Spannung und Geschmacklosigkeit.

Wieviel Sex and Crime verträgt der amerikanische Durchschnittszocker? Ob »Phantasmagoria 2 – A Puzzle of Flesh«, ein mit fünf CDs dick geschnürtes Abenteuerpaket, für die anvisierte Klientel zu schwer verdaulich ist, dürften die Verkaufszahlen bald zeigen. Nachdem bereits der Vorgänger aufgrund seiner Splatter-Zutaten bei einer großen amerikanischen Ladenkette aus den Regalen blieb, darf man gespannt sein, wie es beim zweiten Horror-Adventure läuft.

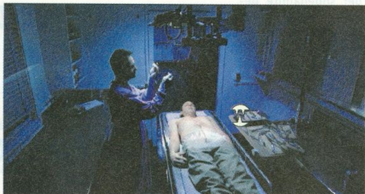
Hauptfigur der Gruselgeschichte ist Curtis Craig, von Beruf technischer Redakteur und nicht etwa Metzger, wie der Spieltitel eventuell vermuten ließe. Sein Arbeitgeber WynTec ist ein Konzern der Arzneimittelbranche, in dem bereits sein Vater beschäftigt war. Der Ruf der Firma gilt in ein paar Punkten als nicht ganz makellos, und Curtis junior forscht bei einigen seltsamen Vorkommnissen genauer nach: Das böse Unternehmen hat seinen Vater auf dem Gewissen. Dieser wurde scheinbar schlichtweg liquidiert, als er sich weigerte, an einem obskuren Projekt weiter aktiv mitzuarbeiten. Zu allem Überfluß quälen Curtis auch noch diverse Visionen traumatischer Kindheitserlebnisse. Seine übelmeinende Mutter macht darin dem Jungen das Leben zur Hölle, Kindesmißhandlung und seelische Grausamkeit inklusive. Immer wieder wird er von Erinnerungsfetzen geplagt, die ihm die Vergangenheit schmerzlich vor Augen führen. In diese heimelige Welt des Hauptdarstellers dürfen Sie in Phantasmagoria 2 eintauchen.



Bevor Curtis in diese bizarre Dimension kommt, fließt viel Blut.

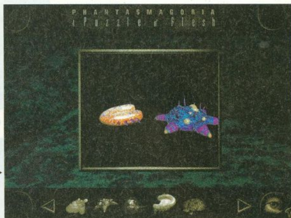

Was mag im Sadomaso-Club wohl hinter dem Vorhang sein?

Per Maus lenken Sie den Protagonisten durch das in fünf Kapitel unterteilte Abenteuer. Die per Bluebox-Verfahren gefilmten Schauspieler bewegen sich dabei vor fotografierten Hintergründen, in die sie hineinkopiert werden. Gestartet wird in Craigs heimischen vier Wänden, die erst verlassen werden dürfen, wenn erste Puzzles brav gelöst sind. Dabei hilft der clevere Cursor, indem er verheißungsvoll leuchtet, sobald es etwas interessantes anzuklicken gibt. So nehmen Sie entweder einen Gegenstand auf oder lösen eine Aktion aus, die als Video gezeigt wird. Diesmal lassen sich die Filmchen mittels Mausklick abbrechen; die Taste für den Schnellvorlauf wurde ausrangiert. Mit der üblichen Pfeilform deutet der Mauszeiger begehbare Wege an. Weitere Entfernungen überbrücken Sie mittels Stadtkarte, auf der selbst gegen Spielende nicht mehr als fünf Orte zu finden sind. Der wichtigste davon ist bezeichnenderweise Curtis' Arbeitsplatz, wo es vom zweiten Kapi-


Diesen gewaltsamen Eingriff kann der Held auch nur mit Gewalt verhindern: Also bekommt der Doc die Spritze verpaßt.



Die Therapeutin hört sich alles an, was Patient Curtis so erzählt.



Im Inventar müssen Sie alles mögliche kombineren; sogar Aliens.



Zwischendurch landet der Held in einer Irrenanstalt.



Am Spielende müssen Sie eines der unvermeidlichen Schaltkreispuzzles lösen.

tel an zu ebenso blutrünstigen wie unerklärlichen Morden kommt. Puzzletechnisch ist dabei vor allem das bekannte Sammeln von Objekten fürs unbegrenzte Inventar angesagt. Bei der Suche nach deren passenden Einsatzort macht sich wieder der leuchtende Cursor nützlich. Auch ganz »alltäglicher« Kram steht auf dem Programm, wie beispielsweise den Türsteher vor dem Sadomaso-Schuppen davon zu überzeugen, daß man würdig ist, das Etablissement zu betreten. Außerdem gilt es, die Paßwörter diverser Computer herauszufinden, um an die geheimen Daten anderer Leute zu gelangen. Auch unwichtig und unlogisch erscheinende Taten sind ab und zu notwendig, wie etwa Mails beantworten (wobei völlig egal ist, was man antwortet) oder wahllos Leute anrufen. Solange der Mauszeiger über einer Person erhellt ist, können Sie diese ansprechen. Manchmal müssen Sie ihr auch Gegenstände aus dem Inventar zeigen, um eine Dialogszene in Gang zu setzen. Diese läuft dann automatisch ab. Um alles zu verstehen, sind für die von uns getestete U.S.-Version fundierte Englischkenntnisse nötig. Für einige Rätsellösungen sollen Objekte im Inventar verbunden werden, und kurz vor Spielende mußte unbedingt noch eines der berüchtigten Schaltkreispuzzles eingebaut werden.

Ein begonnenes Kapitel schließt erst, wenn alles Wichtige erledigt wurde. Diesmal ist kein düster babbelnder Ratgeber mehr implementiert. Dafür dürfen Sie die Aufgaben weitgehend in beliebiger Reihenfolge erledigen. Einmal gesehene Videos werden zur Gedächtnisstütze (fein säuberlich nach Abschnitten sortiert zum Wiederanschauen) aufgelistet. Ein Klick genügt, und schon darf man sich noch mal angucken, was Curtis so alles an sexuellen Praktiken draufhat ...

Sie können fast jederzeit speichern, was vor allem im letzten Kapitel ratsam ist, in dem die Lebensgefahr für unseren Helden doch erheblich ansteigt. Dennoch besteht kein Grund zur Panik: Eine automatische Save-Funktion an kritischen Stellen ermöglicht den Wiedereinstieg kurz vor einem tödlichen Abgang. Da jede CD genau ein Kapitel enthält, bleiben Sie von Diskjockeytätigkeiten so gut wie verschont. Das Spiel läßt sich komfortabel von jeder der fünf CDs starten. Es gibt zwei Arten der Installation, was den Splatter-Gehalt des Gezeigten angeht: Less Intense oder More Intense. Zudem können Sie ein Paßwort vergeben, um unbefugten Zugriff auf das Programm zu verhindern. Eine komplett deutsche Version soll ungekürzt noch im Januar erscheinen. (ms)



Solche angenehmen Visionen sind für Curtis die Ausnahme.

MONIKA STOSCHEK 

Kein Zweifel, Splatter-Liebhaber dürften an diesem Spiel ihre Freude haben: viel Blut, reichlich Gewalt, etwas Sex und wenig Rätseltiefe. Gar kein Zweife, das Spiel gehört keinesfalls in Kinderhände. Phantasmagoria 2 kommt zwar in etwas edlerem Gewand daher als der Vorgänger doch darunter verbergen sich noch mehr blutrünstige und gewalttätige Szenen. Selbst Hartgesottene zucken zusammen, wenn Curtis' Kollege ungeniert an die Bürowand genagelt oder Therese im eigenen Blut geröstet wird.

Aber Ekelszenen allein machen halt noch kein erstklassiges Adventure. So lobenswert die Videoqualität und einfache Steuerung sind – irgendwann ist alles abgeklickt, und das Kapitel endet, es sei denn man scheitert an einer der unlogischen Stellen. Warum Curtis dieselben Bilder und Postkarten seiner Therapeutin zweimal zeigen muß, versteht wohl nicht mal diese. Nicht nur bei einigen Puzzles, auch bei der Story hapert es – selbst wenn alles nur ein Traum sein sollte. Während anfangs noch halbwegs glaubhaft Spannung aufgebaut wird, entwickelt sich der Plot gegen Ende so hanebüchen, daß fast eine Horror-Persiflage entsteht. Besonders der absolut mißglückte Auftritt der bis dato ganz erträglichen Schauspieler als Zombies hat eine unfreiwillige Komik. Konservative Abenteurer seien vor Phantasmagoria 2 gewarnt. Anhänger interaktiver Splatter-Videos müssen ohnehin kaufen, was sie nicht im Regal lassen können.

PHANTASMAGORIA 2 – A PUZZLE OF FLESH

Hersteller:	Sierra	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHEK: 

Adventure für Fortgeschrittene

DRAGON LORE 2

HEART OF THE DRAGON MAN



Hier tobt ein Echtzeitkampf im dunklen Wald.

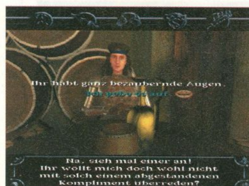
Die Drachenflieger von heute haben es leicht: Gerät ausgepackt, zusammengebaut und losgeflogen. Ein echter Drachenritter wie Werner von Wallenrod hingegen hatte es da schon schwerer: Sein Flugtier mußte man füttern, hegen und pflegen.



Unser breitschultriger Held ist hier auf einem sogenannten Mopatesh unterwegs ins gefährliche Drakonia.

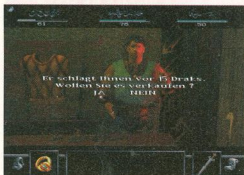
Während uns Redakteuren heutzutage höchstens der Fehdehandschuh mancher Softwarefirma um die Ohren fliegt, weht in »Dragon Lore 2 – Heart of the Dragon Man« ein anderer Wind. Hier schlägt der Hauptfigur Werner von Wallenrod gleich der Haß eines mächtigen Herzogs entgegen. Dieser bezweifelt öffentlich die noble Herkunft des im Vorspann zum Ritter geschlagenen jungen Mannes und bezeichnet ihn als Hochstapler. Solchermaßen beleidigt, macht sich der Held sofort auf den Weg nach Drakonia zum Turnier der »Sieben Lanzen«, um dort seinen Ruf wiederherzustellen. Außerdem muß er den Drachen Maarach finden und zu guter Letzt ein hübsches Fräulein vor dem fiesen Nebenbuhler bewahren und selbst um sie werben.

Der Drachenritter reist erneut Bild für Bild durch die Märchenwelt, wobei die dazwischenliegenden Wege als (abkürzbare) Minianimationen ablaufen. Sie können den Rotschopf per Maus oder Tastatur losschicken. Vier gekreuzte Pfeile sind hierbei richtungsweisend. Wohin Werner gehen kann, hängt davon ab, welche Pfeile aufleuchten. Außerdem kann er sich stufenweise um die eigene Achse drehen. Mit dem Handcursor scannen Sie das Bild nach Hotspots für Objekte zum Mitnehmen oder Manipulieren. Allzu Habgierige haben aber Pech, da das Inventar, abhängig von der Taschengröße, nur begrenzt aufnahmefähig ist. Als Ausgleich dürfen Sie bei Bedarf Platz schaffen. Einfaches Ablegen ist nicht möglich, sondern Sie bewegen nicht mehr benötigte Utensilien auf das Feuer-Icon, wodurch diese unwiderruflich »verbrennen«.



Nicht nur die Gespräche mit der Dame des Herzens sind manchmal eine kitzlige Angelegenheit.

Bereits der erste Reiseabschnitt ist für Wallenrod kein Zuckerlecken. Zu Beginn muß er sich im Schloß mit Proviant, Waffen und einem Flugdrachen eindecken. Von Anfang an erscheint im Spiel immer wieder ein befreundeter Magier, der als Erzähler fungiert und dem Helden mit Informationen oder nützlichen Objekten weiterhilft. Seine Ritterlichkeit darf Werner, unter anderem im Umgang mit dem weiblichen Geschlecht, vor allem im Small talk beweisen. Aber halbwegs stichhaltig sollten die Komplimente angesichts der scharfzüngigen Damen schon sein, um überhaupt Wirkung zu zeigen. Wenn Sie eine Person ins Gespräch verwickeln wollen, beklicken Sie diese mit dem Mundsymbol. Dazu müssen Sie sich allerdings



Beim Händler kann der Ritter seine alten Waffen verscherbeln.

MONIKA STOSCHEK

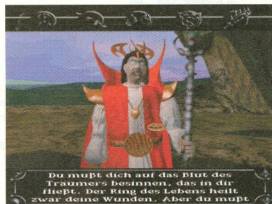


Beim nächsten Mal mache ich meine Drohung wahr und schreibe den Meinungskasten für ein Cryo-Spiel teilweise in französischer Sprache. Dragon Lore 2 enthält einige feine Ansätze, aber mindestens soviel unnötigen Anlaß zum Ärgern! Die komplexe Drachengeschichte hat, wie der Vorgänger, seine Stärken in der Atmosphäre. Story, Grafik, Sounds und Musik sind gut aufeinander abgestimmt.

Allerdings haben die Programmierer auch diesmal nicht vergessen, einiges an Hemmnissen einzubauen. Sei es die Schwierigkeiten bei der Orientierung, da man nie genau weiß, wo der Held nach einer kurvenreichen Animation zum Stehen kommt. Oder die zwar beschleunigbaren aber nicht abzubrechenden Wanderungen von Bild zu Bild. So werden weitere Wege zur Qual und der ohnehin gemächliche Spielfluß noch mehr abgebremst. Außerdem sind einige Objekte zu gut versteckt. Das Inventar ist anfangs sehr klein und ungünstig zu bedienen. Rollenspielelemente schön und gut, aber dann sollte es für den Helden wenigstens nicht ganz so hart sein, einen brauchbaren Platz zum Ausruhen zu finden. Die Echtzeitkämpfe lassen sich gut steuern, sind dank kräftiger Gegner aber trotzdem recht happig. Bis die Charakterwerte spürbar ausgebaut sind, dauert es ein Weilchen. Die deutsche Sprachausgabe bei den umständlichen Gesprächen klingt etwas einschläfernd. Somit fliegt der Drachenritter wertungstechnisch nur durchschnittlich hoch, obwohl er das Zeug zum Überflieger hätte.

Die Anzahl der Plätze im scrollenden Inventar hängt von der Rucksackgröße ab.





Dem Magier begegnet Werner im Spielverlauf öfter.

unmittelbar vor ihr postieren. Die Unterhaltungen laufen nach dem Multiple-choice-Verfahren ab, bei denen möglichst nichts unerwähnt bleiben sollte. Die Ausführungen Ihres Gegenübers ertönen in deutscher Sprachausgabe. Gleichzeitig erscheint der Text im Dialogfenster. Manchmal sind einige Schlenker notwendig, um auf die gewünschten Gesprächsthemen (zurück-) zukommen, da diese nach jeder Äußerung neu gemischt werden. Einige Male erweist sich der Einsatz von Magie als nützlich. Mit einem Freundschaftszauber können Sie so manche Gunst gewinnen oder Ärger vermeiden. Nicht alle Konflikte lassen sich verbal lösen: Ab und zu stürmen aggressive Gesellen auf den Helden zu. Dann wird automatisch auf den Kampfmodus umgeschaltet, und das Echtzeitduell beginnt. Dabei haut, sticht und blockt Werner mit dem zu einer Art Fadenkreuz gemorphten Cursor auf seine Feinde ein. Sie sehen das Geschehen aus seiner Perspektive und beharken die Widersacher mit beiden Händen via Rechts- respektive Linksklick mit allen zu Gebote stehenden Mitteln. Das setzt allerdings voraus, daß Werner zumindest eine seiner Waffen parat (sprich: in der Hand) hat, andernfalls sind die ohnehin schweren Auseinandersetzungen noch schneller zu Ende. Zuerst verliert unser Held an Kampfkraft, danach die Vitalpunkte und schließlich sein Leben. In so einem Fall haben Sie hoffentlich vorher gespeichert, was jederzeit möglich ist. Die Balken für Lebensenergie, Kampfkraft und Magiepunkte am oberen Bildrand halten Sie über den Gesundheitszustand des Charakters auf dem Laufenden. Wie in einem Rollenspiel sind diese Werte ausbaufähig. Er muß rechtzeitig essen und schlafen, um seinen Aufgaben gewachsen zu sein. Außer roher Körpergewalt setzt der Drachenmann auch Magie ein. Die Leiste mit den Zaubersprüchen wird auf Klick eingeblendet. Drei davon können nur im Kampfmodus verwendet werden. Diese Formeln schwächen entweder den Gegner, schützen Werner oder beeinflussen die Effektivität bestimmter Waffen. Aber auch handelsübliche Speere, Lanzen, Beile, Degen und Schilde machen sich gut. Durch einen Besuch im richtigen Geschäft können Sie neues Hieb- und Stichgerät ergattern, indem Sie mit dem Ladeninhaber handeln und ihm vorher Ihre alte Ausrüstung verkaufen. Auch fürs leibliche Wohl Werners muß im Wirtshaus oder auf dem Markt gesorgt werden. Das nötige Kleingeld kann er beim Spiel in der Kneipe gewinnen oder als Belohnung für einen guten Wettkampfplatz einsacken. Er sollte sich seine Barschaft aber möglichst nicht gleich wieder von Wegelagerern entreißen lassen und mit leeren Händen dastehen. Apropos leere Hände: Unterhalb des Grafikfensters befinden sich die beiden Slots für die Gegenstände, die Werner gerade in den Fingern hält. So lassen sich auch Objekte aus dem Inventar kombinieren, also etwa eine erloschene Fackel wieder anzünden. Wenn Werner einen größeren Rucksack findet, stehen mehr Fächer zur Verfügung. Will er diesen etwas entnehmen, muß er erst eine Hand freimachen. **(ms)**



In Drakonia wird nicht nur im Turnier gefochten.

DRAGON LORE 2 – HEART OF THE DRAGON MAN

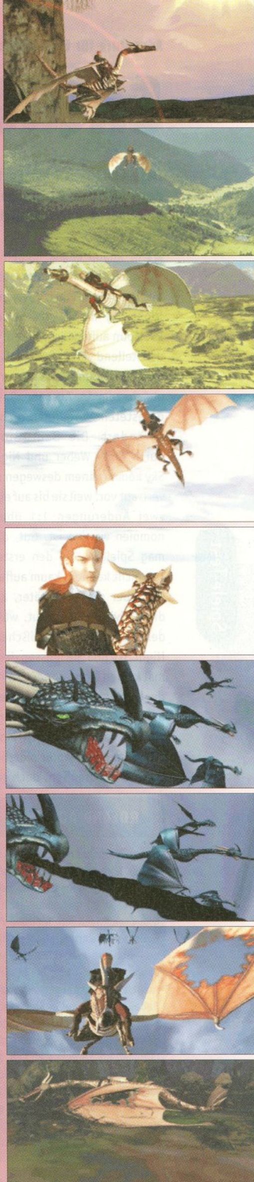
Hersteller:	Cryo	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK: 



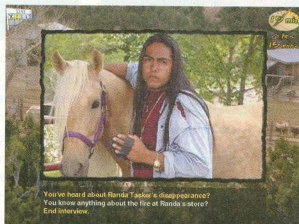
Böse Mächte versuchen den Drachenritter aufzuhalten. Doch er überlebt, sein Niederdrache Lolop jedoch stirbt.

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

SACRED GROUND

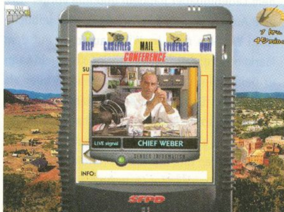


Déjà-vu – die Quasi-Fortsetzung zum »Elk Moon Murder« sieht nicht nur so aus wie der Vorgänger, auch spielerisch hat sich nichts geändert.



Dan Longfoot ist mit Randas Stieftochter Amy liiert und wacht über die Heiligtümer der Indianer – Motiv genug für die Entführungstat? (640 x 480)

Vor knapp einem halben Jahr steckte Activision den Nachwuchs-Derricks unter uns die Dienstmarke des Santa Fe Police Departments an. Zusammen mit dem indianischen Detective Night Sky mußte der brutale Mord an der Künstlerin Anna Elk Moon aufgeklärt werden. Das Abenteuer hat sich wohl zufriedenstellend verkauft, so daß Activision nun stolz den Nachfolger »Sacred Ground« präsentiert. Spieltechnisch hat sich im Vergleich zum in Ausgabe 9/96 getesteten Vorgänger nichts verändert. Die Begrüßung durch Chief Weber und Night Sky kommt einem deswegen so vertraut vor, weil sie bis auf ein, zwei Änderungen 1:1 übernommen worden ist. Gut, das mag Spielern, die den ersten Teil nicht kennen, kaum auffallen, aber die Serientäter, auf die Activision hier baut, wundern sich schon ein bißchen. Night Sky und Sie müssen diesmal keinen Mord, sondern einen Entführungsfall aufklären. Nach der Feier ihres dritten Hochzeitstages im Mesa Café kehren Randa und Martin Tasker müde und leicht angeheitert nach Hause zurück. Randa will noch ein paar Bahnen schwimmen, Martin bleibt im Haus, wo er plötzlich einen Schrei vom Pool hört – er stürzt nach draußen, doch seine Frau ist verschwunden.



Mittels PDA sortieren Sie nicht nur Aussagen und Beweise, sondern empfangen auch Nachrichten aus dem Hauptquartier.

Sie besuchen nun zahlreiche ehrenwerte Bürger der Stadt, die auf den zweiten Blick gar nicht mehr so ehrenwert sind: Jeder der Ehepartner hatte eine(n) mehr oder minder heimliche(n) Geliebte(n), Brandstifter oder korrupte Senatoren lassen die Kleinstadtidylle flugs verblassen. Tasker siedelt für ein Ski-Ressort munter Indianer von heiligem Grund und Boden um, seine Frau behandelt die Angestellten schlecht – Motive haufenweise. Nach fünf Tagen (gut einem Nachmittag realer Zeit) sollten Sie Alibis und Indizien zusammengepuzzelt haben, so daß ein Haftbefehl ausgestellt werden kann – sonst holt Chief Weber die Kollegen vom FBI und versetzt Sie in den unehrenhaften Innendienst.

Technik-Tip: Auf den zwei Sacred-Ground-CDs sind gleich drei Spielversionen: eine für Windows 95, eine DOS-Variante sowie einer Fassung für den Mac. Besitzer von 8-Bit-Soundkarten (auch der echten Soundblaster) hören nichts – das Spiel gibt ohne 16-Bit-Karte keinen Laut von sich. (ra)



Im niedergebrannten Geschäft von Randa stöbern Sie nach verräterischen Indizien.

ROLAND AUSTINAT



Irgendwie schade – da haben die Schöpfer der Santa Fe Mysteries, so der Titel der Abenteuerreihe, eine Stadt mit herrlich skurrilen und schrägen Typen ins Leben gerufen. Und dann wird die Chance vertan, auf dem Vorgänger aufzubauen. Beide Episoden können mit rockigen Gitarrenklängen à la Melrose Place, guten Schauspielern und netten Kulissen aufwarten, gleichen sich aber wie eineiige Zwillinge. Schade – denn so geht der Reiz des Neuen, beim ersten Spiel noch vorhanden, flöten. Übrig bleibt ein durchschnittlicher Aufguß, Veränderungen zum Vorgänger müssen Sie mit der Lupe suchen.

Dabei wäre das heiße Santa Fe genau der richtige Ort für winterliche Minusgrade. Wenn sich obendrein Verschlimmbesserungen wie Fragen und Fakten, die logisch nicht ganz schlüssig in den Dialogen auftauchen, ins Spiel schleichen, ziehen sich auf meiner Stirn Falten der Sorge und des Bedauerns zusammen. Mir fehlen persönlich auch Anspielungen auf den ersten Teil. Viele Charaktere tauchen nämlich wieder auf, doch sie erinnern sich scheinbar überhaupt nicht an die Vergangenheit – ist da kurz mal ein UFO aus Roswell zur kollektiven Gehirnwäsche vorbeigekommen?

SACRED GROUND

Hersteller:	Activision	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

ROLAND AUSTINAT: 

Interaktiver Film für Einsteiger

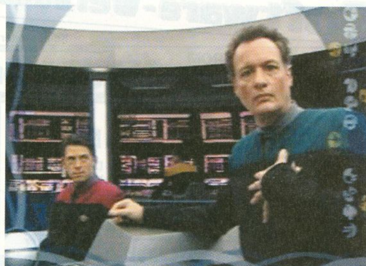
STAR TREK: BORG

Widerstand ist zwecklos – die Borg assimilieren jetzt auch die Festplatte Ihres PCs. Schaffen Sie es, gemeinsam mit Q die Übernahme abzuwenden?

Wahre Trekker können diese Einleitung ausnahmsweise einmal überspringen und zum nächsten Absatz vorrücken. Wenn Borg Sie hingegen nur an einen Tennisspieler erinnert, dann lesen Sie besser weiter. Die Borg sind Wesen aus dem Star-Trek-Universum, die, halb Mensch, halb Maschine, seit der zweiten Staffel von »Star Trek: The Next Generation« der Föderation zu schaffen machen. Ihr einziges Bestreben ist es, ganze Planeten und Zivilisationen zu assimilieren und sie ihrem Kollektiv einzuverleiben. Captain Picard und seiner Crew gelang es mehrmals, die drohende Übernahme durch die Borg abzuwenden.

»Star Trek: Borg« spielt zehn Jahre nach der Borg'schen Großoffensive, in der die Föderationsflotte fast vollständig von den Maschinenwesen aufgerieben wurde. Das Spiel beginnt mit dem Notruf eines Schiffs, das von den Borg angegriffen wird. Cadet Furlong (richtig, das sind Sie) muß mit seinen Kollegen von Bord, da die Situation nach erfahrenen Offizieren ruft. Beim Packen im Quartier erscheint plötzlich ein alter Bekannter: Q, der Ihnen eröffnet, daß er Sie mit in die Vergangenheit nehmen will. Vor zehn Jahren starb bei Wolf 359 auch Ihr Vater mit seinen Kameraden von der U.S.S. Righteous. Q gibt Ihnen die Chance, in die Geschichte einzugreifen und die Zerstörung der Righteous zu verhindern. Dazu dürfen Sie im Film gelegentliche Entscheidungen wie das Feuern eines Phasers oder das Hantieren mit einem Gegenstand treffen. Ein Mausklick stoppt das Geschehen – nun können Sie mit einem Scanner wichtige Objekte oder Personen untersuchen. Dabei erhalten Sie oft spielentscheidende Hinweise. Warum die Scanneranzeige jedoch unscharf von einem Monitor abgefilmt wurde, weiß nur Michael Okuda allein. Schließlich erstellt der oberste Star-Trek-Technologe sämtliche Anzeigen und Diagramme für die Serien auf seinem Mac, die hätten in besserer Qualität 1:1 übernommen werden können.

Ohne ihn wären Sie aufgeschmissen: Der Scanner hilft in allen Lebenslagen.



Aus den Augen des Borg: Gegen Ende des Films werden Sie selbst zum Maschinenwesen. (640 x 480)



Pille, wo bist Du? Dieses Hypo-Spray muß richtig justiert werden.

Atmosphärisch macht kein Konkurrent den Borg etwas vor. Das kreative Team, das hinter den Fernsehfolgen der nächsten Generation gesteckt hat, zeichnet auch hier für Drehbuch, Regie, Musik oder Maske verantwortlich. Der Film für PC und Mac nimmt Sie mit auf zwei Föderationsschiffe und einen Borg-Würfel und wirkt mit Vor- und Abspann wie eine eigene Episode. Auf der zweiten CD gibt es eine Light-Version der »Star Trek Omnipedia«, keck »Das Picard Dossier« genannt. Für dieses Nachschlagewerk wurden Daten und Fakten über Borg und verwandte Themengebiete assimiliert. (ra)

ROLAND AUSTINAT 

Achtung: Wenn Sie Star Trek im allgemeinen und interaktiven Filmen im besonderen nichts abgewinnen können, Finger weg! Borg richtet sich ganz klar an Fans und strotzt nicht gerade vor Komplexität. Trekker entdecken im Spiel-Film eine Menge Ungereimtheiten: Der Captain stoppt die Selbstzerstörungssequenz anders als in Serie oder Filmen, der Turbolift ist tastengesteuert – schon Pille und Kirk konnten sprachgesteuert durch die Enterprise flitzen.

Auf der Packung steht groß und breit: »The Ultimative Interactive Movie«. Sehr gut – dann muß ich nicht mit Adventure-Maßstäben an das Spiel herangehen. Unter dem Strich bleibt dann mehr Movie als Interaktion – was durch den genialen John deLancie als Q geschickterweise ausgeglichen wird. Zeitsprünge oder Ihr Tod bleiben so stets plausibel. Zur Einstimmung auf den achten Kinofilm, in dem Data sogar von der betörenden Borg-Königin verführt wird, ist das Spiel durchaus geeignet. Laden Sie am besten ein paar Freunde ein, und diskutieren Sie gemeinsam über die Aktionen von Cadet Furlong – dabei kommt die größte Stimmung auf.

STAR TREK: BORG

Hersteller:	Simon & Schuster Interactive	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★

ROLAND AUSTINAT: 

PINK PANTHERS
GEFÄHRLICHE MISSION

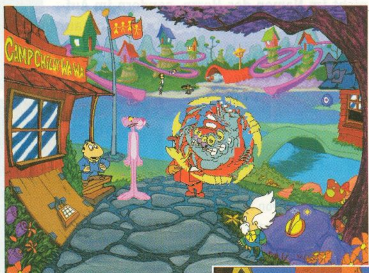


Think pink – der rosarote Panther verläßt die Leinwand und begibt sich in einem Spiel für kleine und große Kinder auf eine abenteuerliche Reise rund um den Globus.

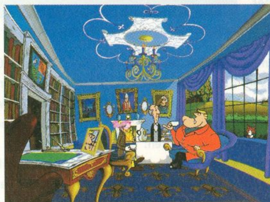
Was haben Peter Sellers, Henry Mancini und die Farbe Rosa gemeinsam? Sie sorgten dafür, daß ein Panther aus dem Vorspann einer Krimireihe zu Weltruhm, eigenen Fernsehserien, Comicheften und noch vielem mehr gelangte. Die Rede ist natürlich von Paulchen Panther, der in »Pink Panthers Gefährliche Mission« sein PC-Abenteuerdebüt gibt.

Im Feriencamp Chilly Wa-Wa verbringen Kinder von Botschaftern und einflußreichen Personen aus allen Ländern der Erde ihre Sommerferien und halten eine Weltfriedenskonferenz ab. Der leicht verschrobene, aber liebenswerte Professor Schmartie sorgt mit Erfindungen wie Springschuhen oder Airboards dafür, daß niemandem so schnell langweilig wird. Paulchen soll im Camp über das Wohlergehen der Kids wachen. Als sich jedoch finstere Typen vom BCB, dem Bundesamt für Camping-Beaufsichtigung, dort blicken lassen und an den Einrichtungen zu schaffen machen, ist es mit dem Frieden vorbei. Heimweh und Aufsässigkeit machen sich breit – und unser Panther muß die Laune der Gäste aus sechs Ländern mit Gegenständen aus deren Heimat wieder heben.

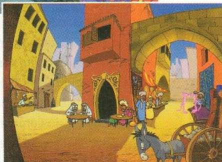
In England schleicht er sich inkognito als Lord Pinkington ins Elternhaus des britischen Jungen und riskiert bei dem Versuch, dessen Lieblingsstoffpuppe aufzutreiben, sein eigenes Fell. In Ägypten sucht er nach einem Mädchen, das aus dem Camp ausgebüxt ist. Selbst ins kleine Land Bhutan oder auf die andere Seite des Erdballs, nach Australien, muß er fliegen, wo eine Einladung zu einem Känguruhessen auf ihn wartet. Vor Ort wird in klassischer Adventure-Manier mit den Einheimischen gesprochen und Puzzles gelöst, die ihn den benötigten Gegenständen etwas näher bringen. Ein optionaler PDA, der Pinks Digital Assistant, enthält Infos zu Land und Leuten. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr moderat, die Synchronisation absolut professionell. Zwar ist C. G. Hoffmann, der reimende Erzähler der TV-Serie, vor einiger Zeit verstorben, doch für Paulchen wurde eine ähnlich markante Stimme gefunden: Niels Clausnitzer, die deutsche Stimme von Roger Moore, gibt nicht ohne Ironie Kommentare zu fellsträubenden Situationen ab. (ra)



◀ Die Herren von der Aufsichtsbehörde überzeugen sich vom einwandfreien Zustand der Spielgeräte im Camp. (640 x 480)



In England nimmt Lord Pinkington an einer stilechten Tea Time teil.



Hoppla – dieser rosarote Teppich kommt mir irgendwoher bekannt vor!

ROLAND AUSTINAT



Ungelogen – von allen Spielen, die ich in diesem Monat getestet habe, machen mir Paulchen Panthers Abenteuer den meisten Spaß. Im Vergleich zu Programmen wie Carmen Sandiego ist hier das Stöbern in der Datenbank nur Nebensache, das Spiel läßt sich auch prima ohne diese Informationen lösen. Klar, daß die Puzzles in ihrer Komplexität nicht ganz an Oldies wie Monkey Island herankommen, aber die aberwitzigen Charaktere wie Professor Schmartie oder die Ganoven vom BCB machen das locker wieder wett.

Dazu die enorme Detailverliebtheit – so heißen selbst die Spielstände im Windows-Speicherfenster »gefährliche Missionen«. Herrlich die Sprüche, die der rosarote Hauptdarsteller und die anderen Figuren loslassen, beispielsweise in Ägypten: »Ich suche nach einem Mädchen.« – »Tun wir das nicht alle?« Anspielungen auf bekannte TV-Serien (»Gute Nacht, John-Boy«) oder Kinofilme finden sich zuhauf und machen das Spiel auch für große Kinder sehenswert. Heute ist nicht alle Tage – ich spiel wieder, keine Frage!

PINK PANTHERS GEFÄHRLICHE MISSION

Hersteller:	Ravensburger	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation: Gut	Spieltiefe: Gut	Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Gut	Komfort: Gut	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

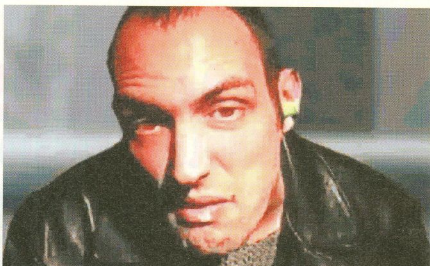
BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★★

ROLAND AUSTINAT:



Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

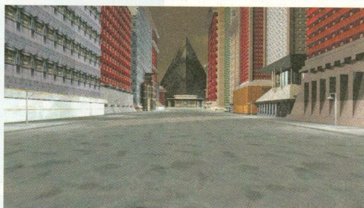
SHINE



Mehr Schein als Sein: Als »Shine« sind Sie nicht im Namen des Herrn, sondern im Auftrag der Twilight City Music Corporation auf der Suche nach verlorenen Hymnen und verschollenem Spielwitz.

Wenn das Gesetz in den Händen dieses Beamten liegt, schläft es sich doch gleich noch einmal so gut.

Willkommen zu einer neuen Folge unserer beliebten Reihe: Produktbeschreibungen, und was sie wirklich bedeuten. Heute zu Gast: »Shine«, das neue Abenteuerspiel von BMG Interactive. Es nimmt uns auf »eine Reise zwischen Realität, Traum und Wahn« mit.

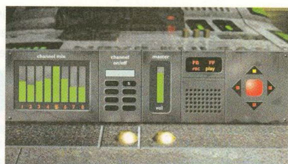


Twilight City zur Hauptverkehrszeit – selbst in Feldkirchen ist mehr los.

Beginnen wir mit »fesselnder Mystik«: Vor 21 Jahren wurde die Trinity, das Führungstrio von Twilight City, entführt. Die Geiselnehmer ließen sich nicht lumpen und nahmen selbst die Sonne vom Himmel mit. Im Auftrag der Twilight City Music Corporation treten Sie die Nachfolge Ihres Vorgängers Shadow an, der es nicht geschafft hat, das Vermächtnis der Verschwundenen wiederzubeschaffen: die legendären Hymnen, die den Zuhörern ewiges Leben versprechen – wohl eine Art Kontrapunkt zur Techno-Musik. Sie klicken sich also durch die Stadt und die dort plazierten Gebäude und treffen gelegentlich auf andere Personen, die in Videos zu Ihnen sprechen. Mit zunehmender Spielzeit besuchen Sie immer mehr Orte.

So geht es vom Aufnahmestudio in den Clone Shop, und von Videowänden künden gesetzlose Musiker von einem angeblich unschuldig im Irrenhaus einsitzenden Genossen namens Rameses Ray.

Weiter geht es beim »ausgefallenen Gameplay«: Das Anklicken von Türen, Gegenständen und Menschen haben schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Dazu sind die Videos nicht besonders schön: Mittelprächtig synchronisierte Models und deutsch grantelnde Glatzköpfe regen allenfalls dazu an, die Abbruchtaste zu drücken. Kommen wir zur »düsteren Grafik und beklemmenden Musik«. Die Orte sind scheinbar von der andauernden Kälte nachhaltig geprägt und dementsprechend steril. Glücklicherweise entstehen bei den dumpfen Klängen keine Beklemmungen. Statt dessen versuchen Stereoeffekte und eine leise von CD eingespielte, je nach Ort wechselnde Hintergrundmusik zu retten, was noch zu retten ist. **(ra)**



Eins der Rätsel: Klickt Shine den richtigen Kanal an, hört er die letzten Sekunden des von einer Schlange gebissenen Tontechnikers.

ROLAND AUSTINAT



Irgendwie weiß ich bei Shine nicht so recht, ob sich das Programm gerade selbst hochnimmt, eine Parodie auf Filme wie »Blade Runner« versucht oder am Ende wirklich ernst gemeint ist. Eine echte Spielatmosphäre will bei mir nicht aufkommen, dazu sind mir die gerenderten Stadtansichten zu nüchtern. Der Einäugige unter den Blinden ist noch die Musik, bei der sich die verantwortliche Heavy-Gruppe »Schweisser« erstaunlich zurückhält.

Für Furcht und Schrecken sorgen nicht etwa Videos von debil aus dem Mund sabbernden Polizisten oder den grell geschminkten Topmodels, sondern die Technik. Die Steuerung läßt Bewegungen nur sehr eigenwillig zu. Das Inventory ist ein schlechter Witz: Bis zu fünf Gegenstände dürfen Sie mitnehmen. Dazu klicken Sie das Objekt an, und wenn der Cursor dessen Form angenommen hat, drücken Sie eine der Tasten von »1« bis »5«. Ein erneuter Tastendruck läßt den aufgenommenen Gegenstand wieder erscheinen. Das war den Programmierern wohl so hanebüchen, daß vor dem Spiel eine diesbezügliche Erklärung über den Schirm flimmert. Auch die Puzzles, die es dann und wann zu lösen gibt, wirken irgendwie unfertig und nicht ganz ausgereift. Am Ende des Tages hätte ich den Designern noch ein paar Wochen mehr zum ausgiebigen Testen gewünscht, denn freiwillig würde ich Shine trotz fescher Blechverpackung nicht anfassen.

SHINE

Hersteller:	BMG Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

ROLAND AUSTINAT: 

Denkspiel für Fortgeschrittene

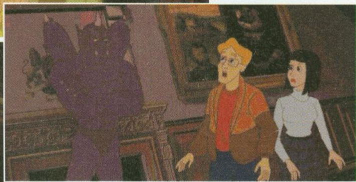
CLANDESTINY



Schotten, Feiglinge und Geister: Die Zeichentrickszenen von Clandestiny werden von einer Reihe skurrilster Charaktere heimgesucht.

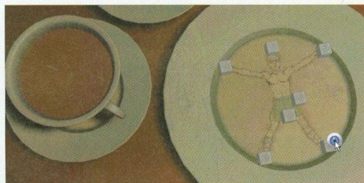
Ein Feigling und die Geister: Als Sie das Erbe eines schottischen Schlosses antreten, werden Sie von dunklen Gestalten und uralten Puzzles heimgesucht.





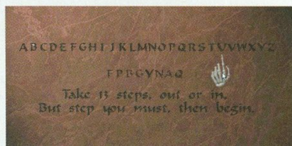
Ein Auto fährt durch den schottischen Nebel. An Bord: Andrew McPhiles, Amerikaner, ausgemachter Feigling und Erbe eines Schlosses, sowie seine Freundin Paula. Eigentlich würde Andrew ja am liebsten zurückkehren, doch Paula treibt ihn an. So ein Schloß bedeutet doch sicher viele Reichtümer. Endlich am Sitz der McPhiles angekommen, schwant dem Spieler (und Andrew) böses: Die Statuen am Eingang verwandeln sich in das Hauspersonal, welches nicht gerade vertrauenserweckend aussieht; außerdem sieht Andrew in fast jedem Zimmer Gespenster. Weswegen wurde er wirklich hierher gerufen? Es scheint fast, als ob ihm die Geister eine Aufgabe mitteilen wollen.

Trilobytes »Clandestiny« spielt nicht nur bei den Schotten, es wurde auch genauso geizig entwickelt: Wie in »7th Guest« und »11th Hour« geht der Spieler durch ein Haus und muß dort verstreute Logikrätsel lösen. Dabei handelt es sich in der Regel um Verschiebepuzzles oder Wortspiele. Wurde ein Rätsel gelöst, öffnet sich irgendwo im Haus eine Tür (welche, muß der Spieler durch Abklappern sämtlicher Räume selbst herausfinden). Einige Türen sind sogar noch durch ein weiteres Worträtsel gesichert. Im Gegensatz zu 7th Guest geht man diesmal von Standbild zu Standbild, die berühmten Kamerafahrten durch das Haus fehlen hier. Dafür wurde ein kompletter Zeichentrickfilm auf die CD-ROMs gebannt, der nach Lösen eines Puzzles die Abenteuer von Andrew und Paula erzählt. Leider stehen Film und Puzzle selten in irgendeinem logischen Zusammenhang. In einem »Guidebook«, das jederzeit aufgerufen werden kann, befinden sich neben einer Lade- und Speicherfunktion und einem integrierten Hintbook auch Lesezeichen für alle schon gesehenen Zeichentrickfilme zur Verfügung, so daß man Sequenzen jederzeit wiederholen kann. Die vorliegende englische Version ist aufgrund zahlreicher Wortpuzzles sehr schwer, eine deutsche Übersetzung ist in Arbeit. **(bs)**





Alles schon mal dagewesen – die Puzzlestruktur hat sich seit 7th Guest kaum geändert.



Einzige Neuheit in Clandestiny: Wortpuzzles wie dieses hier sichern einige Türen; manche sind für Nicht-Amerikaner kaum lösbar.

BORIS SCHNEIDER ★

Trilobyte beweist mal wieder, daß man keine Logik braucht, um eine Spielgeschichte zu erfinden. Der Held ist ein Feigling (wollte ich schon immer spielen), und damit er überhaupt im Spiel bleibt, gibt es eine ziemlich dumme Freundin, die noch nicht mal merkt, daß ihr Liebster an jeder Hand sechs Finger hat. Ständig nervt uns Paula mit ihren Heiratsambitionen, aber als es dann endlich ernst wird, macht sie einen Rückzieher. Und der Schluß vom Spiel ist derart unbefriedigend (der Spieler gewinnt eigentlich gar nichts), daß man sich ernsthaft fragt, warum man nun nach Schottland gefahren ist. Die Charaktere sind alle unsympathisch (inklusive des Helden) und die Witze nur in den seltensten Fällen komisch.

Warum ich so auf dem Titel herumhacke? Weil das angebliche Spiel nur der zweite Aufguß von 7th Guest ist. Und das bedeutet: eine Handvoll Logikspiele aus der Klamottenkiste. Gähn! Mehrere Konkurrenten (beispielsweise Timelapse) haben gezeigt, daß man aus dem Genre wenigstens etwas Spielwitz herauskitzeln kann, doch Trilobyte ist das egal. Diese spielerische Lachnummer hätte man mit einer annehmbaren Story vielleicht ein wenig retten können. Aber selbst dazu waren die selbstgefälligen Entwickler nicht in der Lage.

CLANDESTINY

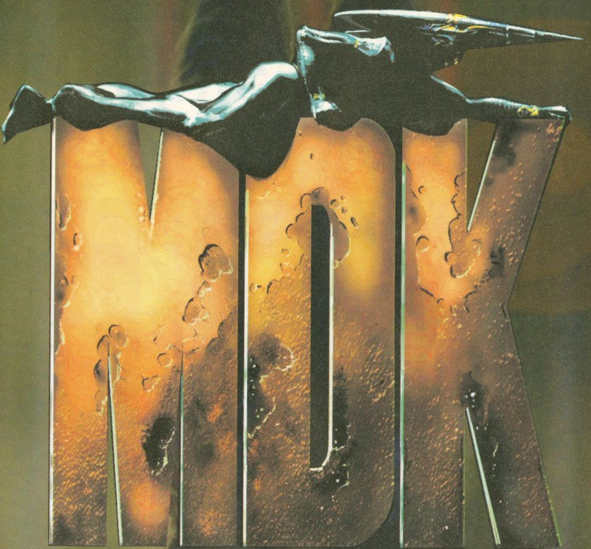
Hersteller:	Trilobyte	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Sehr schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★

BORIS SCHNEIDER: 


DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS
MDK

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

NOIR A SHADOWY THRILLER

Humphrey ist tot – es lebe der Bogart-Verschnitt. Cyberdreams entführt Sie ins Los Angeles der Vierziger Jahre, wo Sie nostalgisch in Schwarzweißbildern schwelgen und Amateurdetektiv spielen dürfen.

Noir ist französisch und heißt Schwarz. Das ist ohne Frage der geeignetste Titel für ein absolut amerikanisches Abenteuer im 40er-Jahre-Stil. Aber Spaß beiseite: Der Begriff »Film noir« kommt aus der Filmkritik und ist mittlerweile fast zum Modewort für alles avanciert, das auch nur annähernd an den tristen Hinterhofcharme amerikanischer Nachkriegskrimis erinnert. Das Adventure »Noir« hält sich streng ans Genre und ist komplett in schwarzweiß gehalten.

Jack Slayton scheint wie vom Erdboden verschluckt. So etwas war im Los Angeles der Vierziger Jahre eigentlich nichts besonderes, wäre der Gute nicht Detektiv von Beruf gewesen. Diese Tatsache jedoch läßt hinter seinem mysteriösen Verschwinden ein Verbrechen vermuten. Um den Vermißten wiederzufinden, klemmen Sie sich hinter die Fälle, in die er seine vorwitzige Spürnase gesteckt hatte. Ein halbes Dutzend solcher Aufträge sollen zur Klärung seines Schnüffler-Schicksals führen. Sie übernehmen die Ermittlungen und bekommen es in der Folge mit chinesischen Rauschgiftbanden ebenso zu tun, wie mit dem mysteriösen Tod eines erfolgreichen Rennpferds. Erste Recherchen unternehmen Sie in Jacks Büro, wobei Sie sich Schwarzweißbild für Schwarzweißbild voranbewegen. Entweder folgen Sie den Pfeilen des Cursors oder grabschen mit dem Macromedia-Patschehändchen nach Türklinken, Telefonhörern oder Liftknöpfen. Zu anderen Schauplätzen gelangen Sie mit Hilfe eines Stadtplans, auf dem Sie Ihre Ziele einfach anklicken.

Manchmal benutzen Sie auch Taxi, Bus oder Straßenbahn, was gelegentlich als Filmsequenz gezeigt wird. Durch eingestreute Szenen setzt sich die Handlung fort. Da kann es schon mal passieren, daß Sie niedergeschlagen werden oder man auf Sie schießt. In diesem Fall erleiden Ihre Nachforschungen verständlicherweise einen Rückschlag. Ein Inventar im herkömmlichen Sinne gibt es nicht. Vielmehr verschwinden aufgenommene Objekte von der Bildfläche und kommen automatisch zum Einsatz, wenn sie gebraucht werden. Einen Überblick über im Spielverlauf gefundene Gegenstände und Hinweise bietet ein Tagebuch. Nur wenn Sie allen Geheimnissen auf die Spur kommen, erhellen Sie das Dunkel um Jacks Verschwinden. **(ms)**



Unterwegs in einem der überdimensionalen Treppenhäuser im Los Angeles der Vierziger Jahre.



Mit der Lupe herangezoomt: Wir durchwühlen Jacks Schubladen.





In Chinatown gibt uns jemand bei dieser Filmszene wichtige Informationen, nachdem wir etwas Opium gefunden haben.

MONIKA STOSCHEK ★★



Einen gewissen düsteren Charme versprüht die Krimi-Story von Noir zunächst schon. Wer auch nur ein wenig auf die Kulisse im Nachkriegsstil steht, wird sich anfangs brav durch riesige Treppenhäuser in Downtown L.A. oder die dunklen Gassen von Chinatown klicken. Auf die Dauer langweilen die Standbilder mangels Aktionsmöglichkeiten, man wartet ungeduldig auf die nächsten Filmszenen. Diese sind weitgehend gelungen und bringen dann doch wieder etwas Abwechslung in den schnöden Macromedia-Alltag. Größere Probleme mit amerikanischem Slang sollten Sie nicht haben, da Ihnen sonst wichtige Details entgehen. Allerdings sind die Animationssequenzen zu kurz, um für mehr Schwung im statischen Spiel zu sorgen. Da schaue ich mir doch lieber zum x-ten Mal »Der Malteser Falke« mit Sam Spade an, das ist um einige Schußlängen spannender.

NOIR – A SHADOWY THRILLER

Hersteller:	Cyberdreams	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK: 

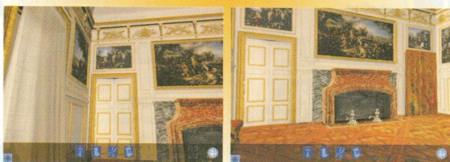
Adventure für Einsteiger

VERSAILLES



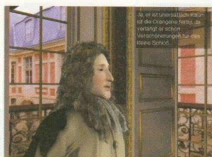
In den Räumen von Versailles können Sie die virtuelle Kamera frei drehen und zum Beispiel jedes Gemälde heranzommen.

Dokudrama mal historisch: Louis XIV, König von Frankreich, soll mitsamt seinem Schloß Versailles abgefackelt werden. Dem Kammerdiener bleibt nur ein Tag, die Katastrophe zu verhindern.



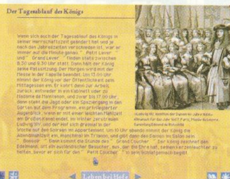
Wir schreiben das Jahr 1685. Louis XIV (der Vierzehnte) residiert seit drei Jahren auf Versailles, einem einmaligen Palast. Dort hat der »Sonnenkönig« nicht nur seinen Hofstaat, sondern auch Künstler aller Art versammelt. Hier wird nach einem strengen Reglement, der »Etikette« gelebt. Der Tagesablauf ist wie ein Uhrwerk vorgeplant: Wer darf wann zum König, wer darf sitzen, wer reden, wann wird wo gegessen, wie haben sich die Diener zu verhalten? In der Rolle des Kammerdieners Lalande erleben Sie aber einen ziemlich untypischen Tag. Oberkammerdiener Bontemps hat einen Drohbrief erhalten, der für den Abend den Brand des Schlosses ankündigt. Und gerade Sie beauftragt er, dem Verfasser des Schreibens nachzustellen und so das Leben des Königs zu retten. Niemand darf erfahren, daß ein Attentat droht, um das Leben am Hofe nicht durcheinander zu bringen.

Was sich wie eine recht spannende Ausgangsstory liest, ist Startschuß für ein ungewöhnliches Adventure-Projekt. Denn in »Versailles« laufen Sie nicht nur durch Räume, nehmen Gegenstände und reden mit anderen Personen. Vielmehr ist es auch ein komplettes Multimedia-Lexikon über die Geschichte des Schlosses und des Sonnenkönigs. Deswegen wurden besonders umfangreiche Forschungen betrieben, um mit 3D-Software den Aufbau des Schlosses im Jahre 1685 zu rekonstruieren. Der Spieler bewegt sich durch die einzelnen Räume in einer Technik ähnlich »Zork Nemesis«: In Panoramabildern kann nach links, rechts, oben und unten gescrollt werden, die Grafik verzerrt sich dabei perspektivisch korrekt. So wird ein sehr überzeugender 3D-Effekt erreicht. Klicken Sie auf einen Ausgang oder einen Gegenstand, dreht sich die virtuelle Kamera erst ein wenig, dann läuft eine vorberechnete Animation ab. Auch alle Personen am Hofe wurden mit 3D-Software erzeugt; um sie »echt« aussehen zu lassen, wurden ihre gemalten Portraits digitalisiert und auf die 3D-Modelle »geklebt«.



Die 3D-Schauspieler in den Dialogszenen wirken steifer als die rigideste Ettikette.

Versailles legt mehr Wert auf detailgetreue Nachbildung der Umgebung als auf das Spiel: In das Inventar passen gerade mal acht Gegenstände, die Puzzles sind allesamt recht simpel. Im Gegenzug können Sie sich historische Informationen über jede Person abrufen und sogar jedes der vielen Gemälde im Gebäude heranzoomen und benennen lassen. Zum Spielverlauf erklingt authentische Musik damaliger Komponisten. **(bs)**



Gut gelungen ist der Multimedia-Nachschlageteil zum Leben am Hofe.

BORIS SCHNEIDER



Franzosen sind stolz auf ihre Geschichte und auf ihre Grafiker. Die Spieledesigner hingegen stehen erst in der vierten oder fünften Garde. Versailles entspricht dem Urtyp fast aller französischen Programme (und der von Cryo im speziellen): tolle Grafik, nichts dahinter. O.k., bevor Einwände kommen: Der Multimedia-Nachschlageteil ist wirklich gut. Die Informationen sind schön sortiert, das Bildmaterial hervorragend zusammengesucht. Aber die sogenannten Puzzles in diesem »Spiel« sind von der einfachsten Sorte. Im wesentlichen wird »Such das Bild mit dem Cursor ab, um Gegenstände zu finden« gefordert. Das große spielerische Problem ist lediglich, von Punkt A nach B zu kommen. Trotz Karte im Handbuch und im Nachschlageteil ist einfach nicht ersichtlich, welche Tür wohin führt. Außerdem gibt es das Adventure-Übel Nummer Eins: Tür X öffnet sich nach Gespräch mit Person Y, aber einen logischen Zusammenhang zwischen den beiden gibt es nicht - wer nicht ständig alles immer wieder abklappert, kommt nicht weiter. Bleibt die Frage, wer sich in Deutschland das Programm kaufen soll - Geschichtsfans sind sicher begeistert, aber wer ein packendes Spiel sucht, fängt hier das große Gähnen an.

VERSAILLES

Hersteller:	Cryo	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Sehr gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★★

BORIS SCHNEIDER:

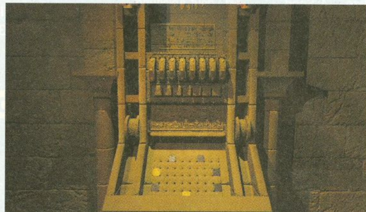


Adventure für Fortgeschrittene

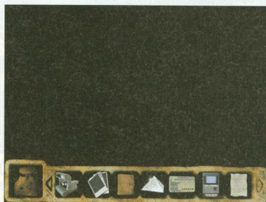
SECRETS OF THE LUXOR

Pyramidonal: Unter einem ägyptischen Grabmal liegt ein Kristall, der die Weltgeschichte verändern wird – denn Bösewichte nutzen ihn zur Zeitreise.

Eigentlich sind die Pyramiden in den letzten Jahrhunderten von Archäologen vollständig erforscht worden. Doch weil Sie lieber selber noch mal nachgucken, finden Sie in Luxor eine bisher unentdeckte, unterirdische Grabkammer. Ihre weitere Forschung wird jedoch durch militärische Einheiten blockiert. Außerdem taucht ein gewisser Dr. Reginald Osiris auf, Hohepriester einer New-age-Kultur rund um die Kraft der Pyramiden. Als Sie sich dennoch in das Innere der Grabkammer schleichen (und dabei die zahlreichen Puzzles der Erbauer lösen), erhalten Sie einen seltsamen Auftrag. Osiris wird den Kristall an sich reißen, die Erde unterjochen und zu seinem Tode schließlich die Sonne selbst explodieren lassen. Sie sollen durch die Zeit reisen und das verhindern.



Götter, Gräber und Gelehrte: In der Pyramide warten altbekannte Puzzles typischer Myst-Bauart.



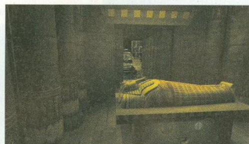
Kein Witz: Wird das Inventory aufgerufen, wird der Rest des Bildschirms auf einmal schwarz.

»Secrets of the Luxor« basiert, so seltsam das auch klingen mag, auf einem Casino: Das Luxor in Las Vegas benutzt obige Hintergrundgeschichte, um seine Besucher durch drei verschiedene Attraktionen zu jagen: eine virtuelle Talkshow, einen IMAX-Film und eine Achterbahn-ähnliche Simulation mit schwindelerregenden Effekten. Das Computerspiel verwendet die dafür gedrehten Filme, benutzt aber eine »echte« Pyramide in Ägypten als Hintergrund.

Gespielt wird wie in jedem modernen 3D-Adventure. Die Grafik zeigt die Räume aus der Ich-Perspektive, mit Pfeilen drehen Sie sich um die eigene Achse oder gehen nach vorne. Gegenstände werden mit einem Mausklick aufgenommen oder manipuliert. Im wesentlichen gilt es, Logikrätsel zu lösen, welche Fallensysteme der Erbauer entschärfen. So drehen Sie an Rädern, legen Hebel um und drücken Knöpfe. Die meisten Puzzles sind von der Art »Dort Symbole merken, hier dann eingeben«. Außerdem sind einige Labyrinthe zu durchlaufen.

Im Spielverlauf können diverse Gegenstände mitgenommen werden, die hauptsächlich in den ersten beiden Zimmern des Spiels zu finden sind. Das erste Puzzle ist besonders dumm: Erst wenn Sie einen Rucksack genommen haben, dürfen die anderen Dinge eingepackt werden, ansonsten reagiert das Programm einfach nicht auf Ihre Mausklicks.

Das Inventar wird theoretisch im unteren Viertel des Bildschirms angezeigt, allerdings wird dabei dann die Grafik der Umgebung ausgeblendet, was einen ziemlich unprofessionellen Eindruck macht. (bs)



Selten sah ein Grabmal so schön aus, denn die Grafiken des Luxors wurden sehr sorgfältig und mit Detailliebe berechnet.

BORIS SCHNEIDER



Die Entwickler dieses Spiels haben vorher ein 3D-Programm für den Macintosh geschrieben. Also wimmelt es in Luxor von durchaus schöner 3D-Grafik. Aber das Spiel, das Spiel ... Gut, es gibt überdurchschnittlich viele Räume und einige durchaus knackige Puzzles, aber trotzdem wird man dieses Déjà-vu-Gefühl nicht los, das alles schon hundertmal gesehen zu haben. Innovationen gibt es durch den »VR-Helm«-Modus, in dem man erkennen kann, wo noch eine zu öffnende Tür ist. Nur kann man sich in diesem VR-Modus nicht bewegen und muß wieder zurück in die Standbildgrafik – schade.

Einen Fluch von der Mumie bekommen die Programmierer für die Verschandelung des Filmmaterials aus dem Luxor-Casino. Die technisch brillanten Originale wurden in miserabelster Qualität digitalisiert und dann noch auf das amateurhafteste ins Deutsche übersetzt. Zusammen mit einem bösen Druckfehler, der ein Puzzle eigentlich unmöglich macht, verdient sich das Luxor einen echten ägyptischen Sonnenstich. Wer es exotisch-historisch mag, ist mit »Timelapse« garantiert besser dran.

SECRETS OF THE LUXOR

Hersteller:	Funware	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

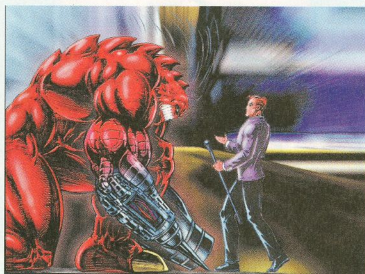
BORIS SCHNEIDER:



Spiele-Test

THE LORDS OF TANTRAZZ

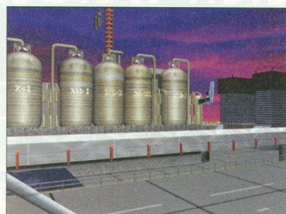
Angesichts des breiten Angebots in ihrem Genre sind Abenteurer mittlerweile einiges gewohnt. So dürfte es kaum noch jemanden wundern, daß das neue Comic-Adventure von Atlantean Interactive gar nicht komisch ist.



Das überdimensionale Obermonster zeigt sich im Comic erst ganz zum Schluß.

Die Helden im interaktiven Science-fiction-Adventure »The Lords of Tantrazz« haben keine leichte Aufgabe: Statt eines Routineauftrags hat die Agentin Veronika Callahan, deren Rolle Sie übernehmen, gleich mit dem unvorstellbar Bösen zu kämpfen. Selbiges wird unheilvoll »The Hunger« genannt und spricht mit der Stimme von Alice Cooper; schlimmer konnte es nun wirklich nicht kommen ...

Die Story ist in sechs Kapitel eingeteilt. Auf Mausklick werden Ihnen situationsabhängig abwechselnd Comicbilder oder gerenderte 3D-Umgebungen präsentiert. Während die sprachunterlegten Comicstrips (gute Englischkenntnisse sind hier nötig) jeweils die Handlung weiterführen, dürfen Sie in den dreidimensionalen Schauplätzen in Myst-Manier herumlaufen und agieren. Vorher absolvieren Sie im Büro Ihres Bosses einen ebenso simplen wie fiesen Reaktionstest, bei dem Sie kurz aufblinkende Lämpchen anklicken müssen. Dann geht es erstmals in 3D-Grafik weiter. Früher oder später gelangen Sie dann an diverse verschlossene Tore, die Sie öffnen, indem Sie ein albernes Puzzle lösen. Mal sind irgendwelche Knöpfe in der richtigen Reihenfolge zu drücken, mal Verbindungen zwischen Punkten eines Schaltkreises herzustellen. Gelegentlich setzen Sie einen der wenigen Ausrüstungsgegenstände aus Ihrem Inventar ein, wie etwa einen Dietrich oder eine Waffe. Ein ebenfalls dort zugängliches Minigerät ermöglicht das Lesen der Datenträger, welche die Heldin im Spielverlauf findet. Auf ihnen befinden sich Infos zum Missionsverlauf. Sollte Veronika anläßlich einer Schießerei umkommen, darf sie dreimal von derselben Stelle erneut starten. Anschließend müssen Sie einen Spielstand laden oder von vorne beginnen. Wenn Sie ein Kapitel erfolgreich hinter sich gebracht haben, können Sie speichern. Für ganz ratlose Zocker ist eine Lösung und ein Cheat zum Anwählen der Kapitel beigelegt. Als Audiotrack befindet sich auf der CD ein Single-Hit namens »Reckless« von Alice Cooper. (ms)



In den 3D-Szenen bewegen Sie sich Bild für Bild vorwärts. In diesem Fall fungiert die Waffe als Cursor.



Auch Veronikas glasschneidender Fingernagel erscheint als Werkzeug im Inventar.

MONIKA STOSCHEK



Nichts gegen Alice Cooper, sein Song »School is out« versüßte mir seinerzeit den Schulabgang. Aber ob uns Atlantean Interactive nun Prügelmiezen schickt oder tantrische Lords, ist nahezu einerlei: Bestenfalls die Lachmuskeln des Spielers werden gereizt. Nichts an diesem Spiel vermag mich auch nur annähernd zu begeistern, die Comiczeichnungen sind noch das beste, wenngleich blutrünstig und somit kaum für Kinder geeignet. Allerdings gibt es erheblich besseres im bequemen Taschenformat.

In den Renderszenarien kommt es manchmal zu Abstürzen und Grafikfehlern. Aber auch wenn alles läuft, bleiben die Puzzles stinklangweilig. Schon das Reaktionsgeklicke zum Spieleinstieg ist der Gipfel an Ideenlosigkeit und schlicht öde. Die Story haut mich auch nicht gerade vom Hocker: viel zu dick aufgetragen und mit Klischees gespickt ohne Ende. Bleibt nur noch der spendierte Audiotrack, und der reißt es auch nicht unbedingt heraus. Da kaufe ich mir lieber eine Musik-CD oder ein Video. Fragt sich also, wer soviel übriges Geld und Zeit hat, sie an ein solches Programm zu verschwenden.

THE LORDS OF TANTRAZZ

Hersteller:	Atlantean Interactive Games	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★

ROLAND AUSTINAT:



SCHLEICHFAHRT

„Ein Meisterstück – SVGA, Hi-Colour und schnelle 3D-Engine bringen dem spannenden Tiefsee-Spektakel die richtige Atmosphäre."
PC ACTION 11/96

„Kurzum: Story, Bedienbarkeit und Präsentation, hier ist schlichtweg alles vom Feinsten!"
PC JOKER 11/96

„Wenn Sie Wert auf anspruchsvolle 3D-Action legen, kommen Sie an Blue Byte's Tiefseespektakel nicht vorbei."
PC PLAYER 12/96

„... ein High Speed Abenteuer der Extraklasse."
PC SPIEL 12/96

„Schleichfahrt bietet eine gelungene Symbiose aus packender Story, gutem Gameplay, atmosphärisch dichten Grafiken und tollem Sound."
Entertainment MARKT 15/96

„Die 3D-Engine stiehlt manchem Weltraum-Geballer die Schau."
PC XTREME 12/96

SCHLEICHFAHRT spielt unter Wasser, hat eine Hintergrundstory von fast epischen Ausmaßen und wartet mit einer der modernsten 3D-Engines unserer Zeit auf."
PC GAMES 12/96














Besuchen Sie 60 weltweit verstreute Stationen und führen Sie über 60 abwechslungsreiche Missionen aus!


Lernen Sie über 100 Gesprächspartner kennen und sammeln Sie wichtige Informationen!


Bewaffnen Sie 4 verschiedene Boote und wählen Sie aus 30 verschiedenen Waffensystemen aus!


Beweisen Sie Ihre kämpferische Stärke und stellen Sie sich unzähligen Gefechten!

Blue Byte

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland
Tel: +49 (0)2 08.4 50 88-0 • Fax: +49 (0)2 08.4 50 88-99 • URL: http://www.bluebyte.de

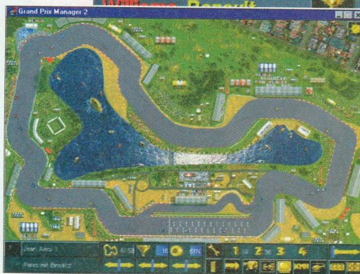
GRAND PRIX MANAGER 2

Von manchen Programmen erscheinen schneller Nachfolger als von anderen fehlerfreie Updates. Auf den Monat genau ein Jahr ist Microproses Einstieg ins Formel-1-Manager Geschäft her, da lockt schon der zweite Teil die Fans auf die Piste.



Das Hauptmenü hat sich im Vergleich zum Vorgänger nur unwesentlich geändert. Nach wie vor dürfen alle Menüs frei auf dem Bildschirm plaziert werden.

Langsam, aber sicher, kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, daß die Formel-1-Manager allmählich die Fußball-Manager von ihrem Thron stoßen. Kaum ein Hersteller, der nicht eine Wirtschaftssimulation um die rasanten Flitzer im Angebot hat. Microprose zählt dabei schon zu den alten Hasen, geht ihr »Grand Prix Manager« doch schon in die zweite Runde. Allerdings wurde das auch dringend nötig, da er von Software 2000s »F1 Manager 96« unlängst auf die niederen Ränge verwiesen wurde. Davon unbeirrt haben die Entwickler an ihrem Grundkonzept festgehalten. Mit aktualisierten Daten der Saison 1996 sollen Sie einen Rennstall zehn Jahre lang zum Erfolg zu führen. Alternativ dazu gilt es in Kurzszenarien entweder Konstrukteursweltmeister zu werden, ein angeschlagenes Team zu reanimieren oder mit Hilfe eines Supermotors die Konkurrenz abzuhängen. Da eine Rennsaison Unsummen an Geldern verschlingt, müssen Sie sich um Sponsoren kümmern. Dazu teilen Sie Ihrer Werbeabteilung Zeiten für Kontaktpflege mit den potentiellen Geldgebern zu, vermieten Werbeflächen auf Wagen sowie Overalls und vergeben Lizenzen für Merchandising-Artikel. Ist der Geldfluß ins Rollen gekommen, läßt sich die so erhaltene Barschaft ganz wunderbar in die Neuentwicklung von Fahrhilfen wie Automatikgetriebe, Antischlupfregelung oder ABS-Systemen stecken. Allerdings sind die nicht alle vom offiziellen Reglement zugelassen, was bei allzu sorgloser Benutzung zur Disqualifizierung führen kann. Jedoch ändert sich das FIA-Regelwerk im Laufe des Spiels, weshalb selbst innerhalb einer Saison bislang verbotene Bauteile plötzlich legal sind. Daneben werkeln zugeteilte Ingenieure, Konstrukteure und Techniker an neuen Chassi und reparieren die aktuellen Fahrzeuge. Haben Sie mit Lieferanten für Motoren, Reifen, Ersatzteile und Sprit Lieferverträge abgeschlossen, müssen die Wagen im Test zeigen, was in ihnen steckt.

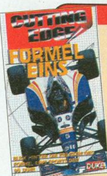


Das Rennen wird aus der Vogelperspektive verfolgt. Die Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand wurde kräftig erweitert.



Im Setup werden Bremsballance, Spoilereinstellungen oder Gangübersetzung optimiert.

VIDEO INKLUSIVE



Einer limitierten Auflage vom Grand Prix Manager 2 liegt ein circa 90 minütiges, deutschsprachiges Video bei. Dort stehen ausnahmsweise mal nicht Michael Schuhmacher und Co. im Rampenlicht, sondern die Teams, die hinter dem Erfolg stehen. So wird ein Blick in die Entwicklungsabteilung von Pacific, Benetton und Tyrell geboten. Dabei erfährt man einige interessante Informationen über den Aufbau des Cockpits oder die Verarbeitung von Carbonfasern. Daneben runden Interviews mit Branchengrößen wie Ken Tyrell das Ganze ab. Da die Video-Edition nur mit zehn Mark mehr zu Buche schlägt als die Normalfassung, sollten wahre Formel-1-Fans diese Mehrinvestition nicht scheuen.

Der reine Wahnsinn!

10 Top -Titel zum Preis von Einem



BLEIFUSS
Autorennen fahren mit den heißesten und schnellsten Autos der Arcarde-Racing Geschichte!

Das Rätsel des Meister Lu
Grafikadventure-Hit des Jahres

CivNet
Multiplayer-Version des Megasellers Civilization

Links 386 CD
CD-ROM-Version der über Jahre hinweg realistischsten Golfsimulation

Mephisto Genius Pro
Windows-Version des berühmten Schachprogramms „Chess Genius 2"

Formula One Grand Prix
Top-realistische Formel 1-Simulation

Hattrick!
Fußballbundesliga-Management vom Feinsten

Transport Tycoon Deluxe
Ein Aufbau-Strategiespiel mit Suchtgefahr!

Arcade America
Das abgefahrenste Jump'n Run-Spiel des Jahres

Pro Pinball – THE WEB
Der Klassiker unter den Flipper-Simulationen



DM 99,95
unverbindliche Preisempfehlung pro Pack



Adress CD Deutschland
Telefon-CD von 6/96 mit ca. 35 Mio. Privat- und Firmenadressen

Guiness CD-ROM der Rekorde
Hochwertige Multimedia-Umsetzung eines der bekanntesten und meistverkauften Bücher der Welt

Corel DRAW 3.0
Grafik- und Zeichenprogramm der absoluten Spitzenklasse

Bertelsmann Lexikon der Geschichte
Bekanntes Standardwerk mit zahlreichen Fotos, Videos, Tondokumenten etc.

Geothek Weltatlas 2.0 Grundversion
Erweiterte Windows-Version des meistverkauften deutschsprachigen CD-ROM-Weltatlanten

Großes Lexikon Steuern Sparen
1001 legale Tips zum Steuern Sparen

Der farbige Brehm
Der Tierbuch-Klassiker jetzt als multimediale Umsetzung

Euro-Sprachführer (E/F/I/SP)
Zum schnellen Lernen und Festigen von wichtigen Vokabeln und Phrasen für Reise und Urlaub

Lotus 123
Die weltbekannte Tabellenkalkulation aus dem Hause Lotus

Neue Deutsche Rechtschreibung
Aktuell – alle neuen Regeln für die Rechtschreibung

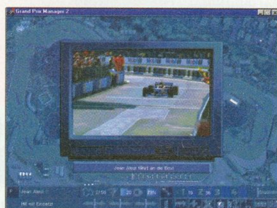
Überall im guten Fachhandel!

Im Vertrieb von KOCH MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88



Die Zuweisung von Ingenieuren, Mechanikern und Konstrukteuren erfolgt nun auf demselben Bildschirm.



Bei Sonderereignissen werden kleine animierte Sequenzen eingeblendet.

Der erste Weg führt in den teuer gemieteten Windkanal. Dort experimentieren Sie mit den Front- und Heckflügel Einstellungen, wobei die erreichbaren Geschwindigkeiten auf Geraden und Kurven direkt ablesbar sind. Testfahrten sind extrem kostspielig, aber unbedingt notwendig, um Schwachstellen im Tuning festzustellen. Dazu absolviert jeder Fahrer mehrere Runden auf der Piste, woraufhin entdeckte Mängel wie ungenügende Motorenlüftung in einer Liste zusammengefaßt werden. Im Setup gleicht man die Bremsbalance aus, ändert die Übersetzung der einzelnen Gänge, variiert die Einstellungen der Front und Heckspoiler oder paßt den Reifendruck an. Außerdem können alle wichtigen Baugruppen für Elektronik, Kühlung oder Gangschaltung je nach Verschleiß und Qualität ausgetauscht werden. Mit derart optimierten Wagen machen Sie sich auf den Weg ins erste Rennen. Das wird aus der Vogelperspektive präsentiert, wobei Streckeninformationen, Telemetriedaten und die Kommunikation mit den Fahrern über eine umfangreiche Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand zugänglich sind.

Nach den ersten Erfolgen sollten man sich überlegen, den Rennstall um eigene Produktionsanlagen oder computergestützte Entwicklungssysteme zu erweitern. Allerdings ist das sehr kostspielig, und der Bau dauert eine komplette Saison. Damit vor lauter Optionen und Menüs nicht der Überblick verloren geht, können häufig benötigte Funktionen auf sogenannte Hot-Icons gelegt werden, welche direkt vom Hauptmenü aus zugänglich sind. Sollten Ihnen neben soviel High-Tech auch noch ein Modem oder gar ein Netzwerk zur Verfügung stehen, dürfen Sie gegen bis zu vier menschliche Manager antreten.

(mic)

IM VERGLEICH: GRAND PRIX MANAGER 2 UND F1 MANAGER 97 VERSION 2.0

Die Entscheidung zwischen den beiden besten Formel-1-Managern fällt nicht leicht. Wenn Sie Wert auf Atmosphäre und Präsentation legen, werden Sie eher mit Software 2000s F1 Manager 96 Version 2.0 glücklich. Dank zahlreicher Blickwinkel und einer sauberen 3D-Grafik fühlt man sich schon fast wie bei einer richtigen Live-Fernsehübertragung. Die Vorteile des Grand Prix Manager 2 werden erst beim längeren Spielen offenbar. Die frei konfigurierbare Benutzeroberfläche bietet Experten fast alle relevanten Daten auf einen Blick. Beim Setup und dem Austesten der Fahreigenschaften hat Microproses Manager ebenfalls die Nase vorn. Klartextanweisungen der Mechaniker, wo etwas im Argen liegt, und eindeutige Infos zu Kurven- und Geradengeschwindigkeiten im Windkanal sucht man beim Konkurrenten vergeblich.



Die 3D-Grafik des F1 Manager 96 sorgt für Fernsehatmosphäre.

MICHAEL SCHNELLE



Der Grand Prix Manager 2 glänzt mit einer Fülle neuer Ideen, ohne alte Schwächen gänzlich auszumerzen. So sind die Menüs immer noch schön übersichtlich und frei konfigurierbar. Dennoch hätte ein wenig mehr Grafiktuning nicht geschadet. Im Rennen aus der Vogelperspektive wirken die donnernden Boliden auf dem Bildschirm wie grobklötzige Matchboxautos. Dabei geht viel Spielatmosphäre verloren, was der (sich häufig wiederholende) Kommentator nicht ausgleichen kann. Auch die Menüs sind bestenfalls zweckmäßig, und einige Meldungen verschandeln den Bildschirm durch ihren kargen Windows-Look. Die ganz große Stärke ist die hervorragende Unterstützung durch das Programm beim Einstellen der Wagen. Zusammen mit dem gut strukturierten Handbuch kommen auch Laien mit ein wenig Einarbeitungszeit schnell in den Genuß optimalen Feintunings. Dieses ist auch das Hauptargument, warum Besitzer des Vorgängers getrost noch einmal in den Grand Prix Manager investieren sollten. In meiner persönlichen Rangliste hat der Grand Prix Manager 2 auf jeden Fall die Pole Position inne. Ich bin schon auf die Antwort aus Eutin in Form des F1 Manager 97 gespannt.



Im Windkanal können Sie die Geschwindigkeiten, die der Wagen in Kurven und auf Geraden erreichen würde, ablesen.

GRAND PRIX MANAGER 2

Hersteller:	Microprose	**Hardware:**	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	**Sprache:**	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem). bis Vier (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Sehr Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ **JÖRG:** ★★★ **MONIKA:** ★★★ **ROLAND:** ★★★

MICHAEL SCHNELLE:



Wirtschaftssimulation für Einsteiger

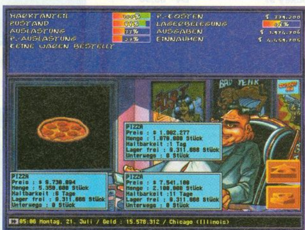
AMERICAN DREAM

Das einzige, was schlimmer schmeckt als Fast Food, ist aufgewärmtes Fast Food. Ähnliche Gedanken werden Ihnen kommen, wenn Sie die ausgelutschte Wirtschaftssimulation »American Dream« von Sunflowers spielen.



So sieht ein funktionierendes Burgerimperium aus. Hauptzentrale, Fabriken und Forschungslabors sind erst im zweiten Spielabschnitt verfügbar.

Daß mit schnellem Essen schnelles Geld zu verdienen ist, beweisen amerikanische Hamburgerketten schon seit etlichen Jahrzehnten. Grund genug für Sunflowers, rund um dieses fettige Geschäft die Wirtschaftssimulation »American Dream« zu basteln. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten müssen Sie mit einem begrenzten Kapital von 500 000 Mark ein Burger-Imperium aus dem Boden stampfen. Dazu teilt sich das Spiel in zwei Abschnitte ein. Zu Beginn wählt man einen US-Bundesstaat, von dem aus das Wirtschaftswunder seinen Lauf nehmen soll. Dort wird die erste mickrige Frittenbude errichtet und mit Köchen, Verkäufern und Reinigungspersonal bevölkert. Sodann widmen Sie sich dem Einkauf der benötigten Naturalien, legen den Preisrahmen (billig, normal, überteuert) grob fest und warten auf Kundschaft. Die läßt nicht lange auf sich warten, dennoch kann ein wenig Werbung in der lokalen Tageszeitung oder eine Leuchtreklame nicht schaden. Läuft der Verkauf gut, ist an eine Renovierung oder Erweiterung des Ladens zu denken; die Attraktivität läßt sich durch bessere Sitzmöbel steigern. Schließen Sie dann noch Versicherungen gegen Feuer oder Lebensmittelvergiftungen der Kundschaft ab, steht dem weiteren Wachstum eigentlich nichts mehr im Wege. Während die Uhr im beschleunigbaren Sekundentakt weitertickt, bietet sich die Errichtung einer weiteren Filiale in einer anderen Stadt an. Ist auch die auf einen gewissen Level ausgebaut, wird man zum Generalmanager für die gesamten Vereinigten Staaten befördert. Von nun an können Sie Bundesstaat für Bundesstaat mit Ihren Hamburgerrestaurants beglücken. Damit dabei die Übersicht nicht verloren geht, lassen sich für jedes Lokal Manager engagieren, die Einkäufe tätigen, Personal einstellen und die Kette ausbauen. Ihnen selbst obliegt die Aufgabe, eine Hauptzentrale und danach Laboratorien und Fabriken, wo neue Produkte entwickelt und hergestellt werden, zu errichten. Die Filialen des CPU-Konkurrenten lassen sich durch Detektive sabotieren, die aber auch auf die Suche nach günstigen Sonderangeboten geschickt werden können oder ihrerseits Werkschutz betreiben. Zufallsereignisse, wie Unwetter oder gar Besuche von der Mafia, werden durch kleine Zwischensequenzen illustriert. **(mic)**



Zu Beginn verbringen Sie fast die ganze Zeit vor diesem Einkaufsmenü, um günstige Schnäppchen zu ergattern.

MICHAEL SCHNELLE ★

Spiele wie American Dream hatte ich eigentlich schon längst für ausgestorben gehalten. Den ersten Spielabschnitt absolvierte ich binnen einer halben Stunde, in dem ich, abgesichert durch eine Haftpflichtversicherung, nur kurz vor dem Verfallsdatum stehende Waren eingekauft und auf das ganze Drumherum wie Werbung oder Leuchtreklame komplett verzichtet habe. Mißtrauisch geworden erhoffte ich mir durch den Sprung ins gehobene Management mehr Abwechslung. Doch diese Illusion wurde schnell zerstört. Durch die Möglichkeit, völlig selbständig arbeitende Manager für jede Filiale zu engagieren, beschränkt sich die einzige Tätigkeit darauf, immer neue Zweigstellen zu eröffnen und Däumchen zu drehen.

Ansonsten verbringt man seine Zeit damit, die Zeitbeschleunigung zu aktivieren und sich über ein übervolles Bankkonto zu freuen. Dadurch sind Versicherungen jeder Art und Werkschutz locker bezahlbar, weshalb Zufallsereignisse kaum Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben. Nach spätestens einem Nachmittag ist man dieses drögen Wirtschaftsburgers überdrüssig und wird sich lieber mit einem echten saftigen Big-Mac-Whoppervergnügen.

AMERICAN DREAM

Hersteller:	Sunflowers	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Sehr schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE: 

Spiele-Test

ANGST



RAHZ's REVENGE

Gamedesign:

- Schnelle, konkurrenzfähige Echtzeit 3D-Engine (Mid-Res und SVGA)
- Brücken, Gangways, geneigte Wände, Nebel
- Ausgefeilte Monsteranimationen
- verbesserte künstliche Intelligenz

Monster holen Hilfe / TruppenTransporter / Combat-Teams leisten erbitterten Widerstand

...aber auch der Player findet einen "Kampfgenossen", wenn er Ihn rechtzeitig erkennt und nicht in blinder Ballerei ins Jenseits befördert...

Leveldesign:

- keine abgedroschenen Höhlenszenarien, sonder Levels, die wie Städte aufgebaut sind
- Gewinnen Sie Einblick in die Welt der RAHZ (sprich Ras)
- Eingebauter Halbgott-Modus...Lösen Sie das Spiel noch in diesem Leben!
- CD-AUDIO

Unverbindliche Preisempfehlung DM 59,- / Info-Hotline: Tel 089-14312-470 Fax 089-14312-469

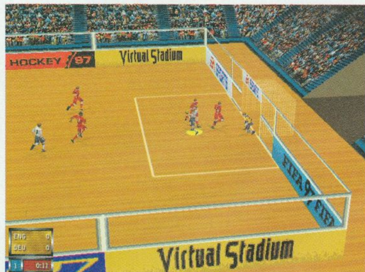
FIFA 97

Electronic Arts versüßt uns die letzte lange Winterpause mit dem dritten Anlauf der FIFA-Serie: Hallenmodus, Gesichtsoperationen und bessere Computergegner sollen den Geldbeutel der Fans locker machen.



Die neuen Polygon-Kicker sind gut animiert, ihre Gesichter etwas hölzern.

Das Jahresende hat seit einiger Zeit zwei Höhepunkte: den Rotwein »Beaujolais Primeur« und eine neue FIFA-Soccer-Version. Wie beim Beaujolais bürgt auch das Schlagwort FIFA nicht immer für Qualität – auf den Jahrgang kommt es an! Nach der schlappen 95er-Version setzte EA Sports 1996 die Meßlatte für die Konkurrenz in schwindelerregende Höhen. »FIFA 97« wartet nun mit extrem realistischen Animationen auf. Neben Torhüterparaden, Fallrückziehern und Jubelszenen beeindrucken insbesondere die rüden Grätschen in des Gegners Bein: Während sich das Opfer auf dem Boden wälzt, beteuert der Bösewicht gestenreich seine Unschuld. Der französische Nationalspieler David Ginola diente per »Motion Blending»-Technologie als Vorlage für alle Bewegungen.



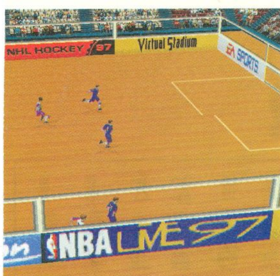
Beim Hallenmodus bleibt die Taktik auf der Strecke.

JÖRG LANGER

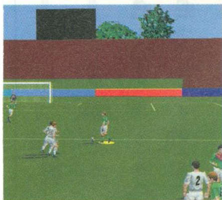


Die 97er Version übertrifft den präsentationsgewaltigen Vorgänger um Längen. Statt kleiner Pixelklumpen haben die flüssig animierten Stars richtige Gesichter, sogar an Details wie klar erkennbare Rückennummern oder Originaltrikots wurde gedacht. Die Überarbeitung von Computerintelligenz und Steuerung ist gelungen. Ruhiges, taktisches oder aggressives und schnelles Spiel – alles kein Problem. Mich wundert die eingebaute Handbremse in den Bällen: Auch hohe Schüsse bleiben kurz nach dem ersten Bodenkontakt kleben. Bei fortlaufender Uhr ist es ein leichtes, den Abschlag bis zum Halbzeitende zu verzögern. Einsteiger werden in der untersten Schwierigkeitsstufe schnell Erfolge feiern, Profis freuen sich über anspruchsvolle Steuerung und knackige Gegner. Bei Multiplayer-Partien stören mich die schwachen Abwehrleistungen der Kollegen. Ein Torhüter, der einen zwischen ihm und dem Tor liegenden Ball umrundet und wegschießt, anstatt sich darüberzuwerfen, gehört in die Kreisklasse! Noch immer dürfen Clubmannschaften nicht länderübergreifend in den Wettbewerben antreten. Der neue Hallenmodus ist – wie damals bei Microprose Soccer auf dem C 64 – nur für ein paar schnelle Tore gut.
Auch wenn mir am Ende des Tages Action Soccer besser gefällt, in Sachen Vielseitigkeit und Atmosphäre steht FIFA 97 einsam an der Spitze. Den Kommentatoren sollte man dabei nicht allzuviel Aufmerksamkeit schenken: Bei Feldkamp-Sprüchen wie »Ich habe Angst, denn ein Fest lebt von den Toren im Fußball, und wenn die fallen, wird es ein Fest« dreht sich mir der Magen um. Eine gute Idee wäre gewesen, die Spielernamen in zwei Aussprachevarianten einzubauen, denn auch einem euphorischen Ausruf wie »eine glänzende Aktion von ...« folgt unpassenderweise ein nüchternes »Laudrup«. Trotz solcher Ungereimtheiten wird es für die Konkurrenz schwer, den FIFA-Reigen zu übertreffen. Und glauben Sie mir: Die 98er-Version kommt bestimmt ...

Die Größe der Polygon-Ballkünstler verändert sich je nach Kameraperspektive. Teilweise flutscht der Ball bei langen Pässen aus dem sichtbaren Bildschirmausschnitt. Das nervt besonders, wenn man erst durch den Kommentator erfährt, daß ein Torschuß des Gegners erfolgreich war und die Kamera genüßlich hinterher schwenkt. Trotz einer erhöhten Komplexität bei der Steuerung spielt sich FIFA 97 intuitiv. Neuerdings kann man bei Kopfbällen die gewünschte Flugrichtung des Leders bestimmen. Beim Sprinten mit Ball ist Vorsicht geboten, denn dieser springt den virtuellen Kickern gerne vom Fuß. Abrupte Richtungsänderungen sind im vollen Lauf nicht mehr möglich.
Wird der aktive Fußballer umgerempelt, kann man solange keinen anderen anwählen, bis sich der Gefoulte wieder aufgerappelt hat. Das Verhalten der Computergegner wurde überarbeitet, so verlassen die PC-Kicker ihre anvertrauten Positionen. Teilwei-



Wer hat denn hier den Ball? Die hohe Bande stört in der Halle mächtig.

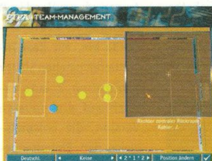


Mit ausgeschalteten Details spielt sich FIFA 97 zwar flotter, sieht jedoch dürftig aus.

se bilden sich sogar die schon in der E-Jugend verpönten Spielertrauben um den Ball. Schwache Gegner bringen sich mit katastrophalen Rückpässen (der SC Freiburg läßt grüßen) in Bedrängnis, auch weite Heber machen ihnen zu schaffen. Leider tritt dieses Verhalten auch beim direkten Vergleich zwischen menschlichen Spielern auf, der Torwart ist nicht manuell steuerbar.

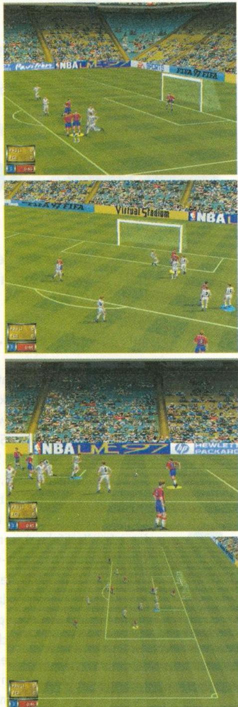
Im brandneuen Hallenmodus kicken auf jeder Seite fünf Feldspieler in Ligen, Play-offs oder Turnieren. Aufgrund des kleineren Spielfelds treten taktische Finessen hinter hektischem Gebolze zurück. Ärgerlich ist die hohe untere Werbebande, die einiges vom Spielfeld verdeckt. Pfiffige Gegner schleichen mit dem Leder an der Bande entlang, während man mit verzweifelten Pirouetten versucht, den unsichtbaren Ball zu erhaschen. Mit der Turmkamera hat man zwar einen etwas besseren Überblick, ganz beheben läßt sich das Problem jedoch nicht. In der »Arcade«-Variante sind alle Fußballer und Mannschaften gleichwertig, so daß eine beliebte Ausrede nach Niederlagen wegfällt. Die Wahl zwischen den drei Schwierigkeitsstufen beeinflußt Steuerung und Computerstärke. Die aus der Vorgängerversion bekannten Kommentare von Wolf Dieter Poschmann wurden erweitert. Angefangene Sätze werden jetzt abgebrochen, wenn etwas Spannenderes passiert. Gänzlich unpassend sind die Beurteilungen von Kalli Feldkamp. Nicht selten beklagt sich dieser nach 45 Minuten über das miserable Gekicke und behauptet am Ende, daß das Spiel kaum zu überbieten sei. Schreckhafte Spieler seien vorgewarnt, denn in der etwas lieblos vertonten deutschen Version variiert die Lautstärke der Poschmann-Kommentare sehr.

Wechselt der Lieblingsspieler im echten Leben zu einem anderen Team, kann dies endlich berücksichtigt werden. Allerdings müssen Sie ihn bei FIFA 97 mit einem anderen Spieler tauschen, so daß die Aktualisierung Ihrer Heimmannschaft nur auf Umwegen möglich ist. Die enthaltenen Fußball-Ligen sind nicht auf dem neuesten Stand. Denn während sich die FIFA-Frankfurter noch sorgenfrei in der ersten Liga tummeln, stellen sich echte Eintracht-Fans vorsorglich schon auf die Drittklassigkeit ein. In der statistischen Abteilung ist alles beim alten geblieben, so gibt es noch immer keine vereinsinterne Torjägerliste. Viel schlimmer wiegt die Tatsache, daß die Spielpläne in den Ligen weiterhin sehr unausgeglichen sind. Teilweise haben einzelne Mannschaften mitten in der Saison drei Partien weniger auf dem Konto, als ihre Kontrahenten. Der Netzwerkmodus erlaubt jetzt bis zu 16 steuerbare Fußballstars gleichzeitig – Stichwort »Spielertrauben«.

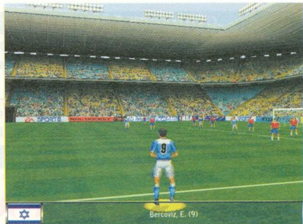


Zusätzlich zur normalen Aufstellung können die Positionen der einzelnen Spieler geringfügig verändert werden.

Technik-Tip: FIFA 97 ist in einer DOS- und einer Windows-95-Version auf der CD enthalten. Da eine VGA-Auflösung nicht mehr unterstützt wird, erhöht sich auch die Mindestanforderung. Ohne Pentium/75 macht FIFA 97 weniger Spaß, selbst mit 133 MHz ruckelt es noch minimal. Besitzer kleinerer PCs reduzieren die Bildschirmausnutzung oder variieren die dargestellten Details. **(Thierry Miguet/la)**



Dieselbe Szene aus vier unterschiedlichen Perspektiven. Von oben nach unten: Seitenlinien-, Vogel-, Strafraum- und Turmkamera.



Bei Standardsituationen schaltet das Spiel in eine andere Kameraperspektive um.

FIFA 97

Hersteller: Electronic Arts
Betriebssystem: MS-DOS, Windows 95
Anzahl der Spieler: Einer bis Vier(an einem PC); bis 8 (Modem); bis 16 (Netzwerk)
Hardware: ❶❷③④⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: Sehr gut | Spieltiefe: Gut | Multiplayer: Gut
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Gut | Übersetzung: Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★★

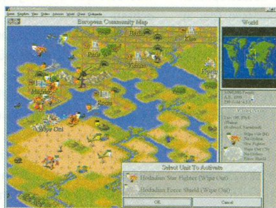
JÖRG LANGER: ★★★★

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CIVILIZATION 2 SCENARIOS

Neuer Stoff für das Referenzspiel in Sachen Globale Strategie: 20 Szenarios unterschiedlicher Qualität warten auf fähige Feldherren.

Den bislang einzigen Platin Player unseres Magazins kassierte »Civilization 2«. Belohnt wurde das geniale Spielprinzip von Sid Meier, die klugen und sinnvollen Verbesserungen daran, vor allem aber der langanhaltende Spaß, den das Programm macht. Wenn Sie in drei Jahren aus der Mottenkiste ein Strategiespiel hervorkramen, wird dies nicht »Red Alert« sein (davon gibt es dann schon den x-ten Nachfolger), sondern das unverwüstliche Civi 2.



Die von uns gesteuerten Aliens attackieren Madrid.

Nun wurde eine Missions-CD nachgeschoben, die 20 Szenarios enthält. Eines davon, »Alexander«, haben wir (ohne neue Truppen) auf der CD von PC Player 5/96 veröffentlicht, acht andere stammen nicht von Microprose, sondern aus dem Internet. Die Szenarios sind von unterschiedlicher Qualität, Massenschlachten wechseln sich mit intelligent designten Karten ab. Während sich die Kartengrafik nur selten ändert, und dann auch nur in Details, wartet fast jedes Szenario mit einigen neuen Kampfeinheiten auf. So trifft man bei »Alien« auf Raumschiffe und Kampfroboter, während der »Unabhängigkeitskrieg« Indianer und Fotografen einführt. Möglich wird dies durch eine Änderung im Programm, das nun für jedes Szenario ein eigenes Unterverzeichnis erwartet, in welchem sich die angepaßten Karten-, Regeln- und Grafikdateien befinden. Diese können Sie auch fürs Erstellen eigener Szenarien verwenden – in PC Player 5/96 sowie unserem Strategie-Sonderheft ist genau beschrieben, wie das geht. Neben Introbildern gibt es zusätzliche Geräuscheffekte und Musikstücke.


Eine Auflistung von neuen Kampfeinheiten, ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

Nach der Installation der Missions-CD »über« eine englische Version konnten wir nur zwischen Englisch und Französisch wählen. Um trotzdem in den Genuß der deutschen Version zu kommen, trugen wir per Hand im Windows-Verzeichnis in der Datei CIV.INI »Language Preference=3« ein. Mit dem Installieren patchen Sie Ihr Civilization 2 automatisch auf die neueste Version, die beispielsweise den Einheitenbefehl »Weiche zur nächsten eigenen Stadt zurück« enthält. (la)

T. Rex

Prerequisite: Improved Gunpowder

Attack Strength: 6
Defense Strength: 4
Movement Rate: 1
Hit Points: 2
Firepower: 2
Cost: 70

Einheitenbeschreibungen gibt es nur noch in dieser abgespeckten Form.

JÖRG LANGER 

Eines vorweg: Civilization 2 ist als Globales Strategiespiel nicht für Szenarios konzipiert, sondern für epische Partien auf Zufallswelten. Wenn man sich dieser Einschränkung bewußt ist, sieht man die Missions-CD mit den richtigen Augen. Die »Inszenierungen« (Zitat deutsche Version) sind überwiegend mit sehr viel Liebe erstellt, doch mehr als ein »Sammle viele Punkte« oder »Erobere die Zielstädte« ist nicht drin. Die neuen Kampfeinheiten sowie die konkreten Szenariobeschreibung bieten aber genug Neues.

Auf die gewohnten, »schönen« Enzyklopädie-Einträge in Karteikartenform mit Extrabild und Formatierung müssen Sie jedoch nach der Installation des Add-ons verzichten: Weil die zusätzlichen Einheiten, Technologien und Stadtausbauten ins bestehende System eingeklinkt werden mußten, erscheinen nun sämtliche Beschreibungen in einem schnöden Fenster, außer einem Icon ist nur blanker Text zu sehen. Doch obwohl mich solche kleinen Macken von der Vergabe meiner persönlichen Bestwertung abhalten, halte ich die CD für eine lohnende Anschaffung.

CIVILIZATION 2 SCENARIOS

Hersteller:	Microprose	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC; zwei Mäuse nötig)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Sehr gut	Komfort:	Sehr gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★★

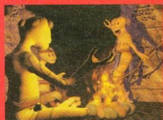
JÖRG LANGER: 

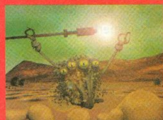
Spiele-Test

MINDSCAPE® WAR WIND

scharfe girls an harte boys

Komplett in deutsch







war wind
Win '95 CD-ROM

Website:
www.ssionline.com

War Wind. Und es wird noch heißer! Das einzigartige Strategie-Spiel für harte Jungs und große Denker.

Vier hochgerüstete Völker, unterschiedlich entwickelt, aber jedes gefährlich in Ausrüstung und Strategie, bedrohen den Frieden eines alten Imperiums. Kremple die Ärmel hoch und führe eine Armee verstreuter Krieger gegen diese Übermacht, indem Du Mut und strategisches Geschick beweist. Stehe Deinen Mann in einer von furchtbaren Bestien bewohnten Wildnis. Wähle die besten Kämpfer. Bilde sie aus. Rüste sie hoch. Dräng die Invasoren zurück, damit wieder Freiheit und Frieden anstelle von Unterdrückung und Haß tritt.

Über 30 irre Szenarien in detaillierten SVGA-Grafiken und ein mächtiger, digitaler Soundtrack machen War Wind zu einem einzigartigen Echtzeit-Spiel, in dem Du alle Fäden ziehst. Rasend schnell und voller Action. Mit fantastisch animierten Figuren. Alleine oder gegeneinander. Für helle Typen, die reichlich Muskeln haben.



MINDSCAPE®

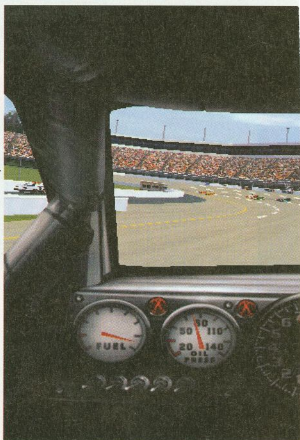
Mindscape International – Zeppelinstraße 321, D-45470 Mülheim an der Ruhr. Telefon +49-208-99 24 1-0. Fax +49-208-99 24 1-29.

FACTORY

Rennsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

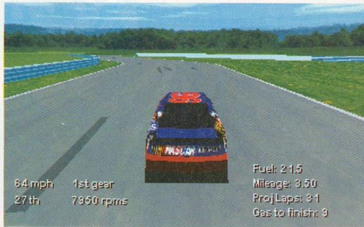
NASCAR RACING 2

Und es gibt doch ein Leben ohne Formel 1. Zum zweiten Mal schickt Papyrus Software Sie auf die Stock-Car-Pisten des Winston Cups.

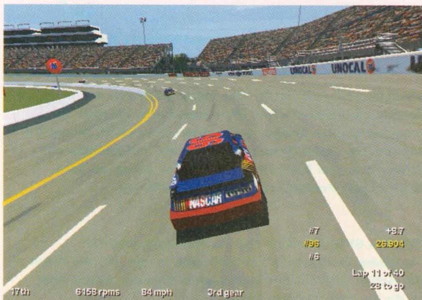


Aus diesem Blickwinkel fahren auch die echten NASCAR-Piloten. Das eingeschränkte Sichtfeld wird über gesprochene und eingeblendete Informationen von Streckenbeobachtern ausgeglichen. (SVGA, 640 x 480)

In den USA absoluter Kult, bei uns kaum bekannt, sind die Rennen der NASCAR (National Association for StockCar Auto Racing). In typisch amerikanischer Volksfestatmosphäre wird der Winston Cup ausgefahren. Dabei sind bei den Fans weniger die Fahrer der einzelnen Wagen berühmt als die Hauptsponsoren. Dementsprechend werden die Autos auch nach den Geldgebern benannt, wie etwa das »Kellogs Car«. Papyrus Software nahm sich bereits vor zwei Jahren dieses Ereignisses an und präsentiert mit »NASCAR Racing 2« den zeitgemäßen Nachfolger. Im Mittelpunkt steht dabei der Winston Cup des Jahres 1996 mit all seinen Fahrern. Aus einem Pool von 55 möglichen Teilnehmern wählen Sie 39 aus, Platz Nummer 40 nehmen Sie selber ein. Auf den 28 Rennstrecken können Sie vor jedem Lauf ein paar Trainingsrunden wagen. Dabei stellen Sie schnell fest, daß mit den Standardeinstellungen des Wagens kein Rennen zu gewinnen ist. Abhilfe schafft man im Setup-Menü, wo alle relevanten Einstellungen verändert werden können. Zuallererst steht die Gewichtsverteilung auf dem Programm. Da man eigentlich meist nur Kurven in derselben Ausrichtung durchfährt, lassen sich allein dadurch Handling-Probleme lösen. Auch dem Reifendruck sollte man sich intensiv widmen, während das Übersetzungsverhältnis der Gänge eher in der Formel 1 von entscheidender Bedeutung ist. Zu guter Letzt passen Sie die Stoßdämpferstärke an Ihre persönlichen Vorlieben an, bevor Sie sich wieder auf die Strecke wagen. An das Training schließt sich das Qualifying an, um eine der vorderen Startpositionen zu erreichen. Danach trennt Sie nur noch die Einführungsrunde (in der, ähnlich wie in der Pace Car Phase nach Unfällen, die Startposition nicht verlassen werden darf) vom offiziellen Start. Wird endlich die grüne Flagge gewunken und somit der Start freigegeben, ist verschärfte Vorsicht geboten, denn noch befinden sich alle Wagen auf engstem Raum. Dabei sind kleine Rempler zwar durchaus vorprogrammiert und gewollt,



Bei heruntergeschalteter Auflösung wirken vor allem die gegnerischen Wagen sehr grobpixelig. (VGA)

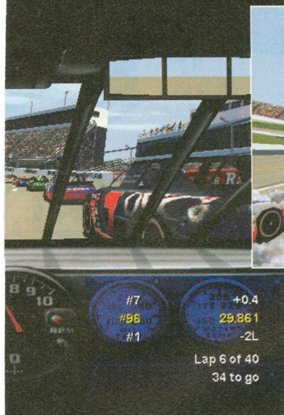


Die Außenansicht ermöglicht es den PC-Fahrern, die Strecke besser zu überblicken. Erkauft wird dieser Vorteil durch langsameren Bildaufbau. (SVGA, 640 x 480)

MICHAEL SCHNELLE

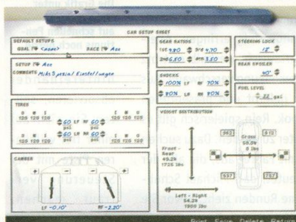


Es wird mir wohl auf ewig ein Rätsel bleiben, wie man sich für echte NASCAR-Rennen begeistern kann. Vierzig Wagen rasen im Kreis und man freut sich über jeden Unfall, der ein wenig Abwechslung verheißt. Hinter dem Steuer eines PC-Stock-Cars sieht die Welt schon anders aus. Der Blickwinkel ist erschreckend klein, manches Mal frage ich mich, wie ich die nächste Kurve heil nehmen soll. An diesem Punkt kommt auch bei eingeschworenen Formel-1-Fans Freude auf, die durch die gesprochenen Anweisungen an den halbblinden Fahrer noch maximiert wird. Jeden einzelnen Augenblick habe ich das Gefühl, tatsächlich am Rennen beteiligt zu sein – das vermeintlich öde Herumfahren im Kreis wird zur anspruchsvollen Herausforderung. Für die Fahrhilfen werden Einsteiger zwar zu Beginn dankbar sein, allerdings erringt man Siege dann zu leicht, so daß viel vom Rennflair verloren geht. Der lange Weg über den höchsten Realitätsgrad lohnt sich, ebenso wie die Investition in ein Lenkrad nebst Gaspedalen. Zusammen mit Grand Prix 2 und Indy Car Racing 2 bildet NASCAR Racing 2 derzeit das Triumvirat der Rennsimulationen, an denen kein Fan vorbeikommt.





Die ebenso spektakulären wie auch häufigen Unfälle begeistern die Zuschauer am meisten. (SVGA, 640 x 480)



Das Tuning-Menü ist eher unscheinbar. Allerdings wird man ohne die richtigen Einstellungen bei den höheren Schwierigkeitsgraden keinen Blumentopf gewinnen können.

NEUE KURSE KOSTENLOS

Kennern der NASCAR-Szene wird aufgefallen sein, daß der original Winston Cup 1996 eigentlich 30 statt 28 Rennstrecken umfaßte. Die restlichen beiden Kurse konnten aus lizenzrechtlichen Gründen nicht in der Verkaufsversion berücksichtigt werden. Diesem Manko will Papyrus so schnell wie möglich abhelfen. Über die offizielle Sierra-Homepage sollen Sie diese Nachzügler herunterladen können. Sollten Sie keinen Internet-Zugang besitzen oder die Onlinegebühren scheuen, werden Sie sicherlich auf einer der nächsten CDs von PC Player Plus fündig werden.

allerdings kann ein übermütiger Dreher trotz verstärkter Rahmen vorschnell das Aus bedeuten. Doch auch sonst lauern noch jede Menge Gefahren auf der Piste. Durch die Windschutzscheibe ist nur ein kleiner Teil der Straße zu sehen – was in der näheren Umgebung oder auf anderen Abschnitten passiert, bekommt man meist erst viel zu spät mit. Deshalb sind beim echten Rennen überall Beobachter verteilt, die den Fahrer mit diesen Informationen versorgen. In NASCAR Racing 2 werden Sie von Ihrem digitalen Team ebenfalls mit Kommentaren versehen. Dabei ist es wichtig zu wissen, ob sich gerade andere Fahrzeuge auf gleicher Höhe befinden oder ob Überholmanöver gewagt werden können. Auch die Zahl der noch zu fahrenden Runden oder die Ermahnung an die Höchstgeschwindigkeit in der Boxengasse gehören zu den Informationen die man zu hören bekommt. Daneben kann der Reifenzustand, die eigene Plazierung oder der Abstand zum Führenden jederzeit ins Cockpit eingeblendet werden.

Sollten Sie, statt die Ziellinie zu erreichen, nicht einmal die erste Runde unbeschadet überstehen, hält NASCAR Racing 2 eine Fülle von Einstellungen bereit, die Ihnen das Leben vereinfachen können. So läßt sich die Gegnerstärke herunterschrauben, die Anzahl der zu fahrenden Runden verändern, Wind- und Wettereinflüsse ausschalten oder der eigene Wagen »unverwundbar« machen. Außerdem kann das Fahrverhalten des Stock-Cars auf den Arcade-Level geschaltet werden, was den Flitzer in ähnlicher Weise auf der Bahn hält wie die zuschaltbare Lenkhilfe. Natürlich müssen Sie nicht gleich den ganzen Winston Cup bestreiten, sondern können auch auf einer Strecke ein Einzelrennen absolvieren. Für gesteigerte Individualität sorgt die eingebaute Lackiererei. Dort verpaßt man seinem Automobil den hauseigenen Look. Sogar Logos lassen sich einbinden. Dabei verarbeitet das Programm normale PCX-Dateien. Ebenso dürfen Sie Ihr Konterfei in die Fahrerstatistik einbauen, wobei die eingescannten Fotos über eine mitgelieferte Vorlage angeglichen werden. Wer weniger Wert auf Selbstdarstellung denn auf Geselligkeit legt, wird mit den Mehrspielermodi bedient. Dort dürfen über Modem zwei, via Netzwerk sogar acht Fahrer zeigen, was in ihnen steckt.

Technik-Tip: Unter SVGA und mit sämtlichen Details läuft NASCAR Racing 2 schon ab einem Pentium/100 spielbar schnell; allerdings nur, wenn Sie auf die Außenperspektiven verzichten. Ab einem System mit 133 MHz erledigt sich dieses Problem. In VGA spielt es sich ab einem DX4/100 flüssig, aber nicht sehr ansehnlich. Der Endversion liegt laut Hersteller eine spezielle Fassung für Rendition-Karten bei. **(mic)**



In der Lackiererei dürfen Sie Ihren Wagen nach eigenen Vorstellungen gestalten. Dabei verwendet NASCAR Racing 2 das Standard PCX-Format, das mit jedem Malprogramm kompatibel ist.

NASCAR RACING 2

Hersteller:	Papyrus	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: 

Rennsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

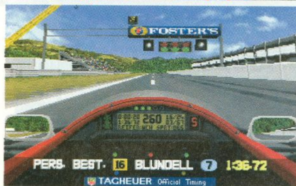
POWER F1



Die Grafik unter SVGA ruckelt auch auf schnellen Pentiums noch heftig.

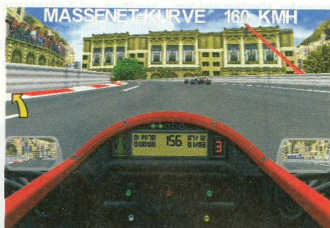
Das Referenzprogramm unter den Rennsimulationen ist nach wie vor Microproses »Grand Prix 2«. Doch leidet der Weltmeister immer noch unter ein paar Unstimmigkeiten, wie etwa dem fehlenden Wetterwechsel. Auf der Suche nach Alternativen kommt Domarks »Power F1« gerade recht.

Vor zweieinhalb Jahren konnte Domark mit dem actionlastigen Rennspiel »F1« einen Achtungserfolg erringen. Allerdings war die Grafik damals sehr spartanisch, weshalb es trotz guter Spielbarkeit schon bald in der Versenkung verschwand. Aus diesem Fehler haben die Entwickler gelernt und präsentieren »Power F1« im zeitgemäßen SVGA-Look. Rein spielerisch gilt es nach wie vor in der Formel 1 Weltmeister zu werden. Dazu suchen Sie sich einen von 16 Rennwagen samt Fahrer aus, die alle der Saison 1995 entlehnt sind. Das bedeutet, daß Michael Schuhmacher immer noch bei Benetton seine Runden zieht. Bevor Sie sich in den kompletten Rennzirkus stürzen und die 17 Rennen hintereinander absolvieren, sollten Sie sich auf einer frei wählbaren Piste mit der Steuerung vertraut machen.



Unter VGA kommt richtig Tempo ins Spiel.

Sind Sie der Meinung, den Boliden sicher im Griff zu haben, steht ein Besuch in der mitgelieferten Werkstatt an, wo dem sensiblen Gefährt der letzte Feinschliff verpaßt wird. So kann man die Stärke des Lenkradeinschlags in einem gewissen Rahmen frei konfigurieren oder die Bremskraftverteilung dem eigenen Fahrverhalten angleichen. Aber auch die Stellung von Front- und Heckspoiler oder die Radaufhängung läßt sich individuell konfigurieren. Um die letzten PS möglichst effektiv zu nutzen, muß zudem die Getriebeübersetzung dem jeweiligen Kurs angepaßt werden. Und zu guter Letzt dürfen Sie sich, nach einem Blick auf die Wettervorhersage für den nächsten Lauf, die passenden Reifen aussuchen, und den Reifendruck wählen.



Für jede Kurve oder Schikane empfiehlt das Programm eine Richtgeschwindigkeit. (SVGA, 640 x 480)

Nach der ganzen Vorarbeit geht es endlich zum ersten Rennen. Haben Sie sich mit dem Kurs vertraut gemacht und im Qualifying innerhalb von sechs Runden einen mehr oder weniger gute Plazierung erreicht, finden Sie sich an der Startlinie wieder. Unter SVGA oder VGA rasen Sie über die Piste und freuen sich, vor

MEHR SPASS IM NETZ

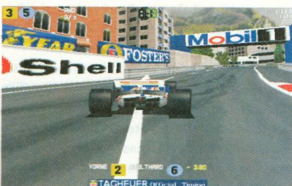
Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns die Meldung, daß der schmerzlich vermißte Netzwerkmodus in Kürze erhältlich sein wird. Wieviele Mitspieler dann um die Meisterschaft antreten dürfen, stand noch nicht fest. Sicher ist hingegen, daß er in Form eines kostenlosen Updates auf der CD einer unserer nächsten Ausgaben von PC Player Plus zu finden ist.

MICHAEL SCHNELLE



★★★★

Irgendwie muß die offizielle Formel-1-Lizenz derzeit günstig zu haben sein. Wie sonst ist die Flut der Spiele, die sich mit dem Logo der Königsklasse schmücken, zu erklären. Bei Power F1 hat sich Domark aber nicht auf den zugkräftigen Namen verlassen, sondern eine grundsolide Simulation rund um den Rennzirkus konstruiert. Die SVGA-Grafik ist zwar nicht die schnellste, dafür sehr schön und leidet auch unter der erheblich rasanteren VGA-Auflösung nicht wesentlich. Daneben haben mir die einblendbaren Richtgeschwindigkeiten und der Aufholjagdmodus besonders gefallen. Die freie Wahlmöglichkeit des Reifentypus entspricht zwar nicht dem offiziellen Reglement, bietet dem Spieler aber zusammen mit dem variablen Innendruck mehr Möglichkeiten aus der Kiste das Letzte herauszuholen. Bei allem Tuning wendet sich Power F1 aber klar an den Gelegenheitsfahrer, der mehr auf schnelle Erfolgserlebnisse setzt, denn auf ultimativen Realismus. Kleinere Fahrfehler werden auch auf der höchsten Realitätsstufe gnädig vergeben; wer sämtliche Fahrhilfen benutzt, findet sich eigentlich immer auf dem Siegertreppchen wieder. Somit werden vor allem Neulinge und fortgeschrittene Einsteiger an Power F1 ihre Freude haben. Profis sind nach wie vor bei Microproses Grand Prix 2 besser aufgehoben.



Auch aus der Außenperspektive steuern sich die Wagen sehr gut. (SVGA)



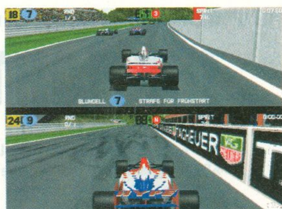
Vor jedem Rennen lassen sich die Boliden in der Werkstatt feintunen. Hier wird gerade das Bremsverhalten ein wenig nachgebessert.

allem am Anfang, über die zuschaltbaren Fahrhilfen. Die umfassen die Lenkung genauso wie automatisches Bremsen. Außerdem kann jederzeit die Ideallinie angezeigt werden. Sollten Sie auch dann noch Probleme haben, einen der vorderen Ränge zu erreichen, dürfen Sie den Wagen unzerstörbar machen und die Lebensdauer der Reifen auf unendlich setzen. Wetterveränderungen, wie urplötzlich einsetzender Regenfall, können ebenfalls zu Gunsten des Spielers beeinflußt werden, und vor jeder wichtigen Kurve läßt sich die empfohlene Richtgeschwindigkeit einblenden.

Haben Sie für eine komplette Saison keine Zeit, können Sie auch nur ein Rennen bestreiten. Besonders originell ist der Aufholmodus, wo man wie gewohnt alle Rennen nacheinander fährt, sich aber jedesmal um einen Platz verbessern muß. Wer sich nicht allein auf die Piste traut, läßt einen willigen menschlichen Konkurrenten entweder am selben Rechner am geteilten Bildschirm oder über Modem am Gummi schnüffeln. Über den Team-Editor freuen sich all jene, die Wert auf die aktuellen Saisondaten legen.

Technik-Tip: Wie fast alle Spiele mit 3D-Grafik unter SVGA verbraucht auch Power F1 jede Menge Rechenleistung. Selbst wenn Sie auf ein paar Details verzichten, sollte zumindest ein Pentium/100 unter der Motorhaube Ihres PCs schlummern. Auch mit 166 MHz kommt kein völlig flüssiger Geschwindigkeitsrausch zustande. Für VGA benötigen Sie immer noch einen DX4/100.

(mic)



Geteilter Bildschirm – doppelter Spaß: Auch ohne Modem können Duelle ausgefahren werden. (SVGA)

POWER F1

Hersteller:	Domark	**Hardware:**	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	**Sprache:**	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC, per Modem)		

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ **JÖRG:** ★★★ **MONIKA:** ★★★ **ROLAND:** ★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

JETFIGHTER 3

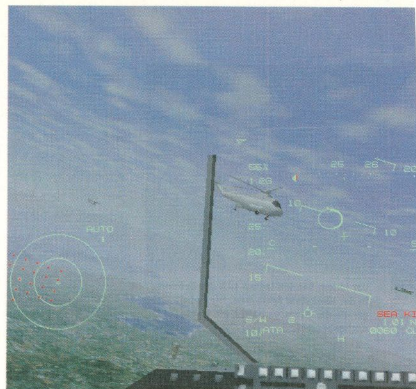
Die F-22-Simulationswelle rollt. Nach Novalogics »F-22 Lightning II« erteilen die Mission Studios dem »Jetfighter 3« Starterlaubnis.

Fast vier Jahre ist es her, da durchpflügte der »Jetfighter 2« mit einigem Erfolg die PC Lüfte. Vor allem das weitgesteckte und umfangreiche Missionsspektrum sorgte zusammen mit der unkomplizierten Handhabung für Freude. Danach verschwand das Entwicklungsteam von der Bildfläche, um sich nun mit »Jetfighter 3« zurückzumelden. Im Mittelpunkt stehen die gute alte F/A-18, ein see- und landgestützter Mehrzweckflieger und die derzeit angesagte F-22N Lightning II. Nicht minder populär sind die multinationalen Eingreiftruppen unter dem Oberkommando der Vereinten Nationen. Als Mitglied einer solchen Eliteeinheit namens »Rapid Deployment Force« (RDF) werden Sie auf dem Flugzeugträger UNS Peacekeeper stationiert. Unter dem fragwürdigen Motto »Global Peace Through Deadly Force« (weltweiter Friede durch tödliche Feuerkraft) machen Sie sich in 13 Trainingsmissionen mit der Hardware vertraut. Während Starts vom Flugdeck zu den leichteren Aufgaben zählen, sind Landungen erheblich komplizierter. Da sich der Träger auf und ab und gleichzeitig vom Flieger wegbewegt, ist einige Übung nötig bis der Vogel sicher auf dem Boden angekommen ist. Haben Sie diese grundlegenden Manöver verinnerlicht, stehen Angriffe auf Flugdronen und unbewegliche Ziele auf dem Programm. Dabei macht man sich mit den Hauptwaffen, wie Maverick und Clusterbomben (für Gegner am Boden) sowie Sidewinder und AMRAAM-Raketen (gegen Luftobjekte), vertraut. Versagen diese hochkomplizierten Systeme, aktivieren Sie kurzerhand die gute, alte Bordkanone.

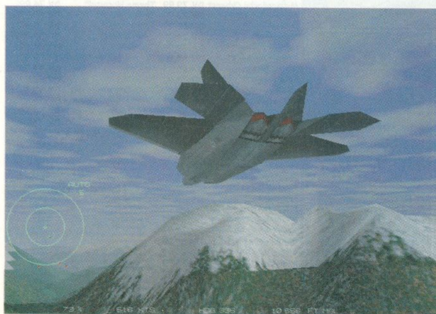
Derart gestählt, wagt man sich an das erste von zwei Szenarien, wobei das Gelände laut Herstellerangaben auf echten Kartendaten beruht. Von Kuba aus versorgen Drogendealer ihre willige Kundschaft mit dem Stoff, aus dem die Träume sind. Da Fidel Castros Armee den Kriminellen Unterstützung gewährt, schaltet sich die UNO ein und schickt die UNS Peacekeeper ins Krisengebiet. Von dieser schwimmenden Festung aus müssen Sie dem Treiben ein Ende setzen. Dazu wird in den ersten Einsätzen der Luftraum freigekämpft, bevor Drogenlieferungen auf dem Grund des Meeres landen. Kaum ist der Kubafeldzug geglückt, flammt ein neuer Konflikt in Chile auf. Argentinische Truppen sind in den südamerikanischen Staat einmarschiert und haben bereits die Hauptstadt eingenommen. Maximal 65 Einsätze lang hat man Zeit, die Invasoren in ihre Schranken zu weisen. In der Praxis ist

KOSTENLOSER NACHSCHUB

Obwohl Jetfighter 3 nicht gerade über Missionsarmut klagen kann, wird die Wartezeit auf die erste Erweiterungs-CD mit kostenlosen Sondereinsätzen verkürzt. Direkt von der Homepage des Herstellers (http:\\www.missionstudios.com) kann jede Woche ein neuer Einsatz heruntergeladen werden.



Die schicke Optik ist selbst unter SVGA auf einem Pentium/166 ruckelig.



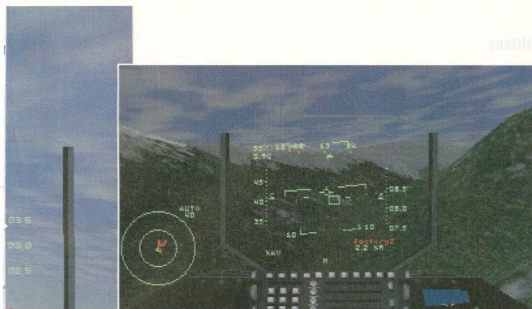
Die schneebedeckten Gipfel der Anden verbergen unseren Flieger ganz ausgezeichnet.

MICHAEL SCHNELLE



Jetfighter 3 hätte so schön sein können. Schicke Grafik und einfachste Handhabung sprechen vor allem Einsteiger an. Doch auch Fortgeschrittene könnten an den nicht immer ganz simplen Missionen ihren Spaß haben. Allerdings bremst die mangelhafte technische Umsetzung das Vergnügen erheblich, wobei selbst High-end-User vor Ruckeleinlagen nicht gefeit sind.

Viel schlimmer finde ich das magere Drumherum dieser Actionsimulation. Die grafisch unergiebige Tageszeitung und die E-Mails helfen über fehlende Zwischensequenzen nicht hinweg. Genauso störend empfinde ich es, wenn mein getreuer Flügelmann das Zeitliche segnet und danach mit keinem Wort mehr erwähnt wird. Und wieso habe ich die Wahl zwischen zwei Maschinen, wenn sich beide exakt gleich fliegen? Die Treffergenauigkeit der AMRAAM-Raketen scheint mir arg niedrig zu sein, weshalb ich die Gegner meist mit der Bordkanone vom Himmel hole. Trotzdem ist Jetfighter 3 durch das breite Missionsspektrum für ein wenig Action zwischendurch immer noch besser geeignet als Novalogics F-22 Lightning II. Auf eine ansprechende Simulation der F-22 muß man aber weiterhin warten. Vielleicht haben DID oder Interactive Magic ja ein glücklicheres Händchen?



Unter VGA wirkt zwar das HUD-Display etwas grob, dafür sieht die Landschaft immer noch gut aus.



Das virtuelle Cockpit erlaubt den freien Rundumblick.

die Kampagne nicht ganz so lang, denn an mehreren Punkten verzweigt der Missionsbaum – im Gegensatz zum geradlinigen Kubaszenario. Auch hier ist zunächst die Luftabwehr lahmzulegen, bevor man sich weiter ins Landesinnere wagen kann. Jeder Einsatz läuft nach einem festen Schema ab. Zuerst werden Ihnen in einem mit wenigen Standbildern versehenen Briefing alle Wegpunkte mit zu erledigenden Aufgaben präsentiert. Zusätzlich versorgt Sie der Geheimdienst mit Informationen zu erwartendem Feindequipment. Danach geht es in den Hangar, wo Sie neben der bevorzugten Bewaffnung auch zwischen F/A-18 und F-22 wählen dürfen. In der Luft klappert man die Wegpunkte ab und vernichtet die vorgegebenen Ziele meist lange, bevor sie in Sichtweite kommen. Dabei unterstützt Sie ein kommandierbarer Flügelmann. Zufallsbegegnungen jenseits der vorgeschriebenen Flugstrecke wirken sich auf die aktuelle oder folgende Missionen nicht aus.

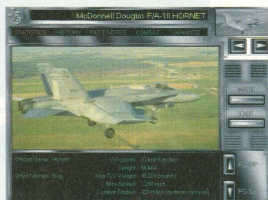
Im Cockpit dürfen Sie die hübsche SVGA-Grafik bewundern, die auch unter VGA recht ansehnlich ist. Dabei kann man den Sichtwinkel frei wählen, weshalb die Instrumente, abgesehen vom HUD, auch erst beim Blick nach unten ins Gesichtsfeld rücken. Vor allem die Wolkenbänke lassen die Landschaft sehr plastisch wirken. Ein wenig verliert sich dieser Effekt, wenn man dem Boden zu nahe kommt und die Texturen grobpixelig werden. Zwischen den einzelnen Flügen dürfen Sie den Flugzeugträger erforschen. Ihre Kabine beherbergt einen Computer, über den eingegangene E-Mails abgerufen werden können. Neben aufmunternden Worten von Mami und Papi melden sich alte Freunde, die anderswo



In der Einsatzbesprechung werden zu allen Wegpunkten Textinformationen gegeben.

auf der Welt stationiert sind. In der Bibliothek kündet die Tageszeitung von Erfolg oder Mißerfolg der RDF. Ein Nachschlagewerk offenbart Fotos und technische Details aller beteiligten Flugzeuge. Jede Bewegung zwischen den Stationen wird durch eine vorberechnete Sequenz übergeleitet, die sich auch abbrechen läßt. Sind alle Kampagnen erledigt, starten Sie in neun Einzeleinsätzen noch einmal durch. Sollte Ihnen mehr an der schönen Grafik als den Missionen gelegen sein, steht Ihnen das gesamte Fluggebiet zur freien Erkundung bereit. Damit auch unerfahrene Einsteiger nicht von Jetfighter 3 überfordert werden, bietet das Programm ein Cheat-Menü, womit man sich das Fliegerleben dramatisch erleichtern kann. Die Zielgenauigkeit der Maschinenkanone läßt sich reduzieren, Kollisionen mit Freund, Feind und Boden abschalten oder gleich das ganze Flugzeug unzerstörbar machen. Daneben braucht man sich mit Red- und Blackouts oder Blendungen durch das Sonnenlicht genausowenig herumärgern, wie mit den lästigen Landungen oder begrenztem Munitionsvorrat.

Technik-Tip: Jetfighter 3 ist in der höchsten Auflösung von 640 mal 480 Pixeln unter SVGA nicht einmal auf einem Pentium/166 flüssig spielbar. Vor allem viele Berge drosseln das Tempo spürbar. Geht man auf 640 mal 350 Pixel herunter, kommt zumindest auf einem Pentium/133 etwas mehr Bewegung auf den Monitor. Für VGA reicht auch schon ein DX4/100 aus, wenn auch mit verkleinertem Bildausschnitt. **(mic)**



Die Bibliothek versorgt Sie mit Details aller im Spiel vorkommenden Flieger.

JETFIGHTER 3

Hersteller:	Mission Studios	**Hardware:**	❶❷❸❹❺
Betriebssystem:	MS-DOS	**Sprache:**	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation: Gut	**Spieltiefe:** Durchschnitt	**Multiplayer:** nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt	**Komfort:** Gut	**Übersetzung:** geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ **JÖRG:** ★★★ **MONIKA:** ★★ **ROLAND:** ★★★

MICHAEL SCHNELLE: 

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

U.S. NAVY FIGHTERS '97

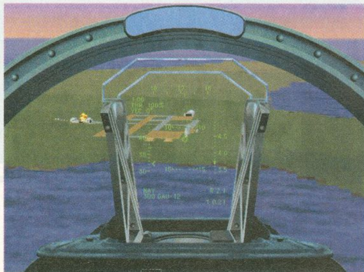
Die Spieleentwickler von Electronic Arts gehören mit zu den fleißigsten der Branche. Gerade erst haben sie die Missions-CD zum »A.T.F.« abgeliefert, da setzen sie mit »U.S. Navy Fighers '97« nach.

Brent Iverson war bis vor zwei Jahren den wenigsten Spielern ein Begriff. Kein Wunder, lagen seine größten Erfolge (»L.H.X. Attack Chopper« und »Chuck Yeager's Air Combat«) doch schon einige Jährchen mehr zurück. Doch mit »U.S. Navy Fighters« gelang ihm 1994 das Comeback. Dank SVGA-Grafik und videoanimierten Zwischensequenzen sprach sein Flugsimulator vor allem Einsteiger-Piloten an. Dabei wurde ein gesunder Mittelweg aus Detailtreue und Spielspaß eingeschlagen. Instrumente ließen sich direkt ins Cockpit einblenden, und der Realismus in weiten Grenzen variieren. Nicht zuletzt deshalb war die bald darauf erschienene Missions-CD recht erfolgreich.

Mit »U.S. Navy Fighters '97« vollzieht Electronic Arts den konsequenten Schritt zu Windows 95 als Spieleplattform. In 110 Missionen und drei Kampagnen darf der willige Marine-Pilot zeigen, was er kann. Dabei sind die Einsätze in der Ukraine oder auf den Inseln um Kurilskiye Ostrova (an der ehemals sovietischen Grenze zu Japan) alte Bekannte aus dem Vorgänger und der Zusatz-CD. Nur die 1972 angesiedelte Vietnamkampagne ist nagelneu. Daneben ergänzen vier Flieger wie die Phantom, Mig-17, Crusader und Mig-21 das bisherige Arsenal von Harrier, F-14 oder Starfighter. Abgerundet wird die 97er-Version mit einem Mehrspieler-Modus für zwei (Modem) oder acht Kontrahenten (Netzwerk), einem Missionsbaukasten und dem digitalen Nachschlagewerk der Informationsprofis von Jane's. Letzteres hat zu den meisten Fliegern neben Fotos und technischen Details auch kommentierte Videos parat.



Einer der neuen Flieger ist die F4J-Phantom.



Die Grafik unter SVGA unterscheidet sich von der Vorgängerfassung so gut wie gar nicht. Dafür ruckelt sie nun auch auf schnellen Pentiums. (SVGA, 640 x 480)

Technik-Tip: Die Umsetzung auf Windows 95 fordert auch von den Navy-Fightern ihren Preis. Ohne 16 MByte RAM und Pentium/90 hebt keiner der Flieger mehr ab. Die höchste Auflösungsstufe von 1024 mal 768 Pixeln bleibt einer neuen Rechnergeneration vorbehalten.

Am besten fliegt man auf einem Pentium/133 in der mittleren Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten. Unter VGA ist U.S. Navy Fighters derart greulich, daß man besser das Ruckeln (wie stark es auch sein mag) in Kauf nehmen sollte. **(mic)**



Nun darf auch in U.S Navy Fighters im Janes Archiv gestöbert werden.

MICHAEL SCHNELLE 

Als ich U.S. Navy Fighters '97 das erste Mal über meinen Monitor ruckeln sah, traute ich meinen Augen nicht. Völlig unvoreingenommen hatte ich mich bis dahin der Illusion hingegeben, daß das Entwicklerteam die Neufassung zum Anlaß genommen hätte, zumindest die angejahrte Grafik rundzuerneuern. Doch im Gegenteil, nicht einmal alle Grafikfehler der Urfassung wurden ausgebügelt.

Daneben habt sich gleich noch ein weiterer Bug eingeschlichen. So konnte ich engste Kurven mit 4g-Beschleunigung fliegen, ohne von einem Black- oder Redout belästigt zu werden. Zugegeben, der Jane's-Teil wertet die Navy Fighers kräftig auf, allerdings war eines der Videos auch schon beim A.T.F. zu sehen. Die Vietnam-Kampagne stimmt wieder etwas versönlicher, und der Mehrspieler-Modus war schon lange überfällig. Ob das zusammen mit den marginalen Verbesserungen am Hauptprogramm den Neukauf rechtfertigt, muß arg bezweifelt werden. Auch Neulinge werden mit der erheblich schnelleren Ur-Fassung besser bedient, die zusammen mit der ersten Missions-CD mittlerweile längst zum Budgetpreis erhältlich ist.

U.S. NAVY FIGHTERS '97

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	❶❷❸❹❺
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: 

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

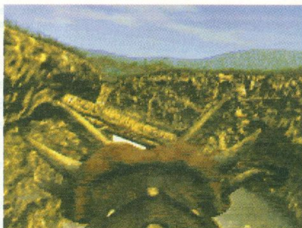
DRAGON HEART

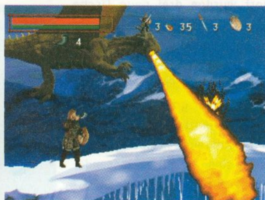
Von der Leinwand auf den Monitor: Der Film »Dragon Heart« glänzte mit aufsehenerregenden Spezialeffekten. Beim dazugehörigen Spiel kommt es aber auf den Spielspaß an.



Der wirksamste Spezial-Move: Mit etwas Glück sinkt der Gegner schon nach einem Schwertstich zu Boden.

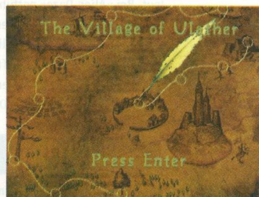
Es war einmal ein edler Ritter, Sir Bowen genannt. Zusammen mit dem Drachen Draco, der dem König einst die Hälfte seines Herzens schenkte, zog der Adelsmann in den Kampf, um Herrscher Einon vom Thron zu stoßen. Dies ist die Handlung von »Dragon Heart«, der seit geraumer Zeit in den Kinos läuft. Im gleichnamigen Spiel übernehmen Sie die Rolle von Bowen, der hüpfend und schlagend durch die Lande zieht. Seine Mission führt unseren Helden durch über 20 Levels, die aus der Seitenperspektive gezeigt werden. Dabei trifft er immer wieder auf Einons Schergen. Mit seinem Schild pariert der Edelmann deren Hiebe, mit dem Schwert sticht und schlägt er zurück. Jede Attacke zehrt an der Ausdauer des Helden. Je mehr diese abnimmt, desto schwächer wird seine Schlagkraft.


In diesen Flugsequenzen müssen Sie artig auftauchenden Pfeilangaben folgen.



Dracos Feueratem rettet Bowe aus manch brenzliger Situation.

Sinkt ein Schurke zu Boden, verliert er neben deutlich sichtbarem Pixelblut auch ein Goldstück. Am Ende des Levels wird eingekauft; Extraleben und Pfeile gehören zu den wichtigsten Gegenständen. Ab und zu finden Sie neben diversen Extras auch hilfsbereite Gestalten, die größtenteils dem Film entstammen. Diese geben Tips zur Schwertführung oder erweitern die Lebensenergie- und Ausdauerleiste. Scheint alle Hoffnung verloren, ruft der Spieler den schuppigen Draco herbei. Je nach Level läßt dieser der Gegner vor Angst erstarren, entfacht einen Sturm oder röstet Bowens Gegner. Leider ist die Zahl dieser mittelalterlichen »Smart-bombs« begrenzt, der Vorrat kann gegen Bares aufgestockt werden. Damit Ihnen nicht zu langweilig wird, warten sieben Drachen (inklusive Draco) und etliche andere Endgegner auf einen ebenbürtigen Rivalen. Außerdem gibt es im Spiel drei Flugsequenzen, bei denen Draco in »Rebel Assault«-Manier über die Landschaft jagt. Dies sind die einzigen Filmszenen im Spiel, direkte Ausschnitte aus der Kinovorlage gibt es nicht. Sind alle Leben aufgebraucht, greifen Sie auf das jeweilige Paßwort vom vorhergehenden Level zurück – auf Wunsch werden diese auch gleich gespeichert. **(mk)**



Auf der Karte dürfen Sie auch in bereits bestandene Levels zurückwandern.

MAGNUS KALKUHL 

Es ist noch nicht allzu lange her, daß ich mir den Film angeguckt habe. Weit länger liegt da die Zeit zurück, in der Spiele wie »Dragon Heart« als aktuell galten. Chronologische Fehler und logische Ungereimtheiten gehen Hand in Hand. Trotz des langweiligen Levelaufbaus und der mittelmäßigen Präsentation muß ich Dragon Heart zugestehen, daß die Idee mit dem Ausdauerbalken und den erlernbaren Spezialschlägen ihren Reiz hat. Ein spannender Schwertkampf wird jedoch schon wegen der nicht vorhandenen Gegnerintelligenz unmöglich. So schlägt ein Schurke auf mich ein, während ich meinen Schild hochhalte. Anstatt auf meine ungeschützten Beine einzudreschen, setzt der Gegner mit seinem sinnlosen Unterfangen fort.

Nervig ist auch, in der Eiswelt von einer Berggemse in den Abgrund gestoßen zu werden. Wieso kann der Held diesen kleinen Störenfried nicht aus dem Weg räumen, während er ausgewachsene Drachen mit links erledigt? Den Film werde ich mir vielleicht nochmal auf Video anschauen, aber das Spiel sehe ich hoffentlich so bald nicht wieder.

DRAGON HEART

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

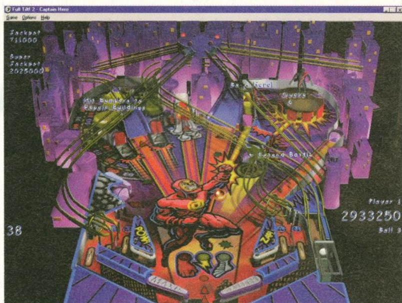
JÖRG: ★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

MAGNUS KALKUHL: 

Flippersimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

PINBALL 97

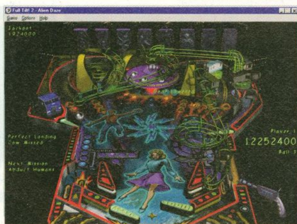
Zwei Spieletitel – ein und derselbe Flipper: Was in Amerika »Full Tilt! 2« genannt wird, heißt hierzulande aus rechtlichen Gründen »Pinball 97«. Auf der Jagd nach dem Highscore sind Namen ohnehin Schall und Rauch.



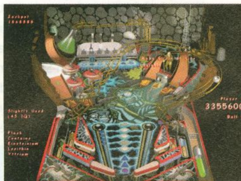
Rechts oben steht der Earthquake-Man gegen den wir am Captain-Hero-Tisch mit der gerade verfärbten Kugel agieren. (1024 x 768)

Aliens, Helden und Monster: Berührungsängste sollten Sie keine haben, wenn Sie Maxis »Pinball 97« spielen wollen. Dort wurden drei neue Tische gedeckt, an denen sich bis zu vier Kugeljongleure messen dürfen.

Im Comic-Stil präsentiert sich der »Captain Hero Flipper«, dessen Blickfang ein grinsender Held im Superman-Anzug auf der Tischmitte und zahlreiche Rampen und Passagen sind. Es gilt nacheinander sechs Schlachten gegen Bösewichte zu gewinnen. Zuerst meldet sich beispielsweise der Erdbebenmann per Sprachausgabe und erklärt, daß er Sie zerbröseln muß. Um das zu verhindern, sind rotierende Droptargets zu treffen. Der Schleimmann hingegen verteilt klebrige Batzen auf dem Tisch, an denen die Kugel hängenbleibt. Im schwer erreichbaren Endkampf manipuliert ein böser Zwilling mit Magneten den Kugellauf. Bei »Alien Daze« entführen Sie Menschen in Ihr Raumschiff oder fangen den entlaufenen Big Foot wieder ein. Alle Missionen haben ein knappes Zeitlimit. Als witziger Effekt geraten die Bälle gelegentlich in einen Traktorstrahl und schweben über der Spielfläche. In die Rolle einer Art Dr. Frankenstein dürfen Sie bei »Mad Scientist« schlüpfen. Dieser Tisch ist am fairsten gestaltet und bietet die witzigsten Herausforderungen. Sie mixen etwa abstruse Tränke, für die es dann einen Extraball, Punktebonus oder ähnliches gibt. Wer es schafft, sein Monster zu beleben, heimst den fetten Jackpot ein. Hierzu erklingt (wahlweise von CD) zwar stilgerecht die grauenhafteste Tischmusik, dafür sind Sprachausgabe und Soundeffekte vom Feinsten. Alle Flipper bieten 3D-Grafik und können wahlweise in drei verschiedenen Auflösungen stets ohne Scrolling im Vollbild oder Fenstermodus gespielt werden. Die 22 Begleitsongs können Sie auch auf Ihrem Audio-CD-Spieler anhören. Erstmals gibt es auch für die Bildhelligkeit fünf Stufen. Mangels Dotfeld werden bei allen Tableaus Punkte und ausgelöste Missionen in die Tischgrafik eingeblendet. Die jeweils vier Schläger bedienen Sie per Keyboard, Maus oder Joystick. Auf die Tastenbelegung haben Sie Einfluß, auf Ballanzahl und Tischneigung jedoch nicht. **(ms)**



Am Tischkopf des Alien-Daze-Flippers sehen Sie die mit dem Traktorstrahl gefangenen Opfer. (800 x 600)



Bei Mad Scientist wurde hier schon ein Gehirn für unser Monster ergattert. Die Einblendungen sind abschaltbar. (640 x 480)

MONIKA STOSCHEK



Maxis' neues Kugelgrab ist ein typischer Flipper für zwischendurch. Zwar sind die Themen der Tische nicht unbedingt neu, aber nett aufbereitet, und die diversen Herausforderungen ideenreich gestaltet. Die Kugelphysik stimmt, mit Ausnahme einiger Ruckler in der höchsten Auflösung. Am meisten Spaß machte mir der Mad-Scientist-Tisch, der sich vom schwierigen Captain Hero und dem eher unspektakulären Alien Daze durch fairen Aufbau, coole Gags und Soundeffekte abhebt. Die Musikuntermalung ist Geschmackssache – meinen hat sie nicht getroffen. Daß zum Steuern der Schläger nicht die beiden Shift-Tasten ausgewählt werden können, ist ein Manko, das bereits der Vorgänger hatte. Wenigstens bestehen diesmal erträgliche Alternativen (etwa mit Control und Rechtspfeil). Laptopbesitzer dürfte die Möglichkeit zur Festplatteninstallation freuen. Die vorgesehene Gammakorrektur ist lobenswert, ebenso die Unterstützung des Pinball Wizzard Controllers. Alles in allem ein grundsolides Flippertrio, das dafür auch drei grundsolide Sterne einheimst.

PINBALL 97

Hersteller:	Maxis	**Hardware:**	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	**Sprache:**	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (nacheinander an einem PC)		

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ **JÖRG:** ★★ **MICHAEL:** ★★★ **ROLAND:** ★★★

MONIKA STOSCHEK:



Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

SOULTRAP

3D-Jump-and-runs sind im PC-Markt noch dünn gesäht. Kann »Soultrap« das Genre weiter etablieren?



Die dritte Welt, der »Freek Park«, ist extrem bunt und surreal.

Jeder Mensch hat irgendwann Alpträume. Bei Malcolm West, dem Hauptdarsteller von »Soultrap«, sind sie jedoch so schlimm, daß sein Leben aus den Fugen gerät. Bevor er seinen Job verliert, sucht er psychologische Hilfe. Da diese ohne Erfolg bleibt, sieht er nur einen Ausweg: Er muß sich seinen Urängsten stellen und die Alpträume von innen heraus besiegen. An dieser Stelle übernehmen Sie die Steuerung. Auf einem Jetboard fliegen und springen Sie durch elf Spielstufen, die jeweils eine Phobie des Protagonisten zum Thema haben. Die Action stellt dabei ein wichtiges Element der Spielgestaltung dar: 19 verschiedene Waffen helfen bei der Überwindung der mannigfaltigen Gegnerscharen. Zusätzliche Schwierigkeiten stellen das Zeitlimit und einige einfache Rätsel dar, die sich hauptsächlich um Schalter, Hebel und Schlüssel drehen. Interessant, aber von geringem Nutzwert, ist die Auswahlmöglichkeit zwischen drei Ansichten: durch die Augen der Spielfigur, nahe und ferne Verfolgeransicht. Da sich die ersten beiden Blickwinkel für genauer bemessene Sprünge nicht eignen, bleibt die dritte Perspektive am besten immer aktiv. Das Leveldesign transformiert die klassische Plattformstruktur in drei Dimensionen und läßt dem Helden erstaunlich viel Luft; anders als in den meisten 3D-Spielen hat der Spieler oft das Gefühl einer riesigen Bewegungsfreiheit. Dadurch kommt es allerdings zu vielen Fehlsprüngen, was durch die etwas schwammige Steuerung (standardmäßig ein Mix aus Maus und Tastatur) noch unterstützt wird. Glücklicherweise kann an jeder Stelle im Spiel gespeichert werden. Die Benutzerführung der Menüs ist in der Gestaltung zwar etwas extravagant, aber immer noch gut nutzbar – vier Tastendrücke stellen einen Spielstand nach einem bösen Fehlsprung wieder her.



Im zweiten Level kämpft man gegen den Todesengel persönlich – mit dem richtigen Trick ein leichter Gegner.

Technik-Tip: Trotz der etwas schlichten Grafik ist ein schneller Prozessor nötig, um die Spielbarkeit zu erhalten. Bei sehr vielen gleichzeitig sichtbaren Objekten geht die Rechenleistung arg in die Knie, eine Unterstützung von 3D-Hardware war gar nicht festzustellen. Glücklicherweise sind die De-tailstufen komfortabel per Tastendruck einstellbar. **(af)**



Die Wahl fällt schwer: Gleich zwei Ausgänge befinden sich am Ende der dritten Episode.



Milchtüten können (zumindest in Soultrap) erstaunlich gefährliche Gegner sein.

ALEXANDER FOLKERS



Hintergrundstory als Mittel zum Zweck: Anders als durch Alpträume kann die teilweise extrem surreale Spielwelt kaum gerechtfertigt werden. Dies soll jedoch keine Kritik sein – gerade der dritte Level ist durch seine Farbvielfalt eine Augenweide. Dazu kommen noch die thematisch passenden Gegner: In welchem Spiel wird man schon von hüpfenden Aufzieh-Gebissen gejagt? Wenn die Steuerung etwas exakter und das Spiel allgemein ein wenig übersichtlicher wären, hätte der Markt mit Soultrap wieder ein kleines Highlight mehr. Aber dem ist nicht so, auch die stufenlose Rundumsicht macht die Sprünge nicht berechenbarer. Außerdem war ich für meinen Geschmack ein wenig zu oft zum Speichern gezwungen.

SOULTRAP

Hersteller:	Microforum	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

ALEXANDER FOLKERS:



Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

DIG IT!



◀ Bei größeren Ansammlungen der putzigen (und gefährlichen) Gegner sind schnelle Reaktionen gefragt.

Es ist nicht verwunderlich, daß kaum große Jump-and-run-Titel für den PC erscheinen – der Zeitaufwand für gutes Leveldesign ist vielen Entwicklern zu groß.



Ohne Jetpack wäre der Ausgang des Levels nicht zu erreichen.



In den Bonusspielen sind unter anderem Extraleben und Zusatzenergie zu gewinnen.

Dug Kewl und seine Freundin leben friedlich auf der »Double Dug Ranch«, bis die Dame eines Tages von den Schergen des Oberbösewichts »Spurkasaur« entführt wird. Statt sich dem Feind zu ergeben, greift unser Held zur Waffe und versucht, seine Angebetete zu retten.

Seit Jahren versuchen Spielehersteller, den Zauber von Konsolenspielen auf den PC zu holen, nur scheitern sie meist am Spiele- und Leveldesign. Dies ist auch bei »Dig It!« der Fall. Erfahrene Spieler merken schnell, daß hier stark von großen Konsolentiteln abgekupfert wurde. In einer Seitenansicht mit Scrolling auf mehreren Ebenen steuern Sie Ihre Figur unter Zeitdruck laufend, springend und schießend durch die verschiedenen Spielstufen. Dabei müssen Sie Gegnern ausweichen oder sie so lange aufblasen, bis sie davonschweben oder platzen. Sollten Sie eines der Monster berühren, wird erst die Lebensenergie erniedrigt, bevor ein Leben verlorengeht. Der Levelaufbau ist an manchen Stellen etwas verunglückt. Zu leicht springt man auf einen Gegner unterhalb der eigenen Position oder fällt von einem Vorsprung, dessen Begrenzung von der Vordergrundgrafik verdeckt wurde. Außerdem sind oft zu viele Gegner und Hindernisse gleichzeitig im Weg, wodurch das Spiel unübersichtlich wird. Hüpfende und fliegende Gegner lassen sich meist nicht in ihren Bewegungen vorhersagen. Größere Ärgernisse werden noch durch die nicht immer exakte Steuerung der Spielfigur erzeugt. In den einzelnen Spielstufen sind einige, nur durch einen fast unsichtbaren Riß am Boden bemerkbare Bonusräume versteckt. In diesen finden Sie Kristalle, Energie, Extraleben und interessante Gegenstände. Als Specials tauchen beispielsweise ein Jetpack oder Sprungstiefel auf, nach dem Einsammeln von drei gleichen Bonusobjekten wird ein kleines Zusatzspiel gestartet, in dem weitere Extras gesammelt werden können. Ein anderes Symbol erlaubt den Neustart des Levels an der aktuellen Stelle, sollte die Spielfigur ein verfrühtes Ende finden. Nach einigen Spielstufen kann der gesamte Spielstand gespeichert werden. **(af)**



Durch ein Special verwandelt sich die Figur in »Super-Dug« – spaßig und nützlich zugleich.

ALEXANDER FOLKERS 

Wenn schon abkupfern, dann richtig. Die Elemente von Dig Dug und Super Mario Land könnten ein gutes Spiel ergeben, in Dig It! wird aber der oberste Grundsatz für Jump-and-runs gebrochen: Das Design der Levels ist nicht stimmig. Warum kann ich nicht nach unten sehen, wenn ich schon weiter runter muß? Zu oft verliert man kostbare Lebensenergie durch unfair plazierte Monster. Außerdem ist die Gegnerdichte in höheren Spielstufen meist sehr hoch, wodurch mir der Überblick verloren geht. Die Aufteilung vieler Levels in einzelne Abschnitte ist in Ordnung, der Spieler sollte aber nicht immer wieder an den Anfang zurückgezwungen werden. So gut wie perfekt ist dagegen die Technik – das auch auf 486er-Rechnern saubere Parallax-Scrolling ist eine feine Leistung.

DIG IT!

Hersteller:	CDV	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

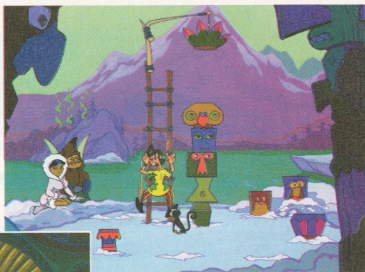
BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★

ALEXANDER FOLKERS: 

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

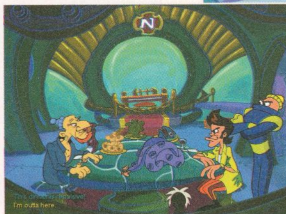
ACE VENTURA

Er rettet die Tiere und will uns dabei zum Lachen bringen, doch Haustierdetektiv Ace Ventura sorgt nur für Frust und Ärger.



Der mißlungene Versuch eines Logikpuzzles: Wie muß der Totempfahl zusammengesetzt werden?

Verspeiste man Ihren Goldfisch zum Nachtisch? Wurde an Ihrem Dackel gewackelt? Ist Ihnen bange vor einer entlaufenen Schlange? Alles kein Problem, wenn »Ace Ventura« in der Nähe ist. Der Mann ist der beste Haustierdetektiv der Welt – kein Wunder, denn er ist auch der einzige. In zwei Kinofilmen verkörperte Gummigesicht Jim Carrey den tierischen Ermittler, dann folgte eine Zeichentrickserie, die in Kürze auch auf Pro 7 zu sehen sein wird. Die Programmierer von 7th Level, die in der Umsetzung von Animation auf Computer anerkannte Profis sind, haben Ace in ein Abenteuerspiel für Windows versetzt.



Jaques, der Fischfeind – halbwegs witzig sind die Bösewichte und einige der Animationen. Die Dialoge sind hingegen im Original kaum verständlich.

Nun, mit dem Abenteuerspiel ist das so eine Sache – das steht zwar auf der Packung, aber der Abenteuercharakter ist doch eher zweitrangig. Zwar kann Ace eine Handvoll von Objekten einsammeln und benutzen, am meisten Zeit werden Sie aber vor den acht eingestreuten Geschicklichkeitstests verbringen. Die Spielhandlung ist leicht erklärt: Viermal muß Ace in entfernte Ecken der Welt ausrücken, um bedrohte Tiere vor infamsten Schurken zu retten. Darunter findet sich der böse Zwillingsbruder von Jaques Cousteau und eine Kosmetikproduzentin auf der Suche nach neuen Versuchskaninchen für ihr Labor. Kaum hat Ace einen Auftrag erhalten, wird er aus seinem Appartement an den Ort des Unheils versetzt. Die vier Episoden sind dabei in sich abgeschlossen.

Obwohl das Handbuch munter so tut, als gäbe es verschiedene Aktionen wie Angucken, Nehmen, Öffnen und Benutzen, ist Ace Ventura ein Ein-Klick-Spiel: Den Mauszeiger bewegen Sie auf ein Objekt, und dann passiert genau das, was die Programmierer wollen; Verben oder Wahlmöglichkeiten gibt es nicht. Aufgelockert wird das Ganze durch Dialogmenüs, die aber nur stur durchgemacht werden wollen und keine Sackgassen bieten. Dann sind da noch die Geschicklichkeitsspiele, die durchlaufen werden müssen, um weiterzukommen. In diesen Timing-Tests ist im wesentlichen verschiedenen Objekten auszuweichen. Ab und an verirrt sich noch ein Logikrätsel in den Spielablauf. Peinlich: Die im Handbuch beschriebene Save-Funktion wurde nicht fertig; das Spiel speichert automatisch, bis wohin Sie gekommen sind, und lädt stur diese Stelle beim nächsten Neustart des Programms. Sie können es also noch nicht einmal wieder von vorne spielen. (bs)



Gefangen in der Actionszene: Wer einmal den grottig schlechten ersten Geschicklichkeitstest gestartet hat, kommt nur durch Löschen des Programms wieder an den Anfang des Spiels zurück.

BORIS SCHNEIDER ★

Es gibt Momente im Leben eines Spieletesters, da meint man, einem Aprilscherz des Herstellers aufgesessen zu sein. Keine Speicherfunktion? Keine Ladefunktion? Wenn ich eine Actionsequenz nicht geschafft habe, dann wird diese trotzdem bei jedem Spielstart immer wieder aufgerufen, bis ich das Programm von der Platte lösche? Das ist kein Witz mehr, liebe Programmierer, das ist pure Schikane. Denn die Geschicklichkeitsspielchen in diesem Programm sind noch dazu von der übelsten Sorte: ruckelige Grafik, miserable Steuerung, ohne Auswendiglernen nichts zu machen. Und das bei einem Titel, der sich insbesondere an Kinder wendet und lachhaft einfache »Adventure«-Teile enthält. Was den Titel für den deutschen Markt dann endgültig killt, ist die reine Sprachausgabe ohne Untertitel. Der Gassenhumor von Ace mit seinen Kalauern und Wortspielen wird hier sowieso nicht verstanden. Kleiner Tip an 7th Level: Um eine Übersetzung dieses Schunds braucht Ihr Euch nicht zu bemühen.

ACE VENTURA

Hersteller:	7th Level	Hardware:	➊②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Sehr schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★

BORIS SCHNEIDER:



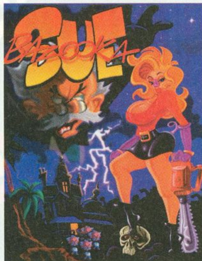
Spiele-Test

Saustark und abenteuerlich sexy

BAZOOKA SUE

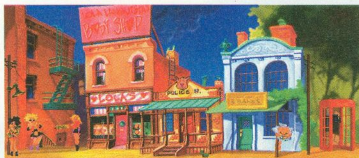


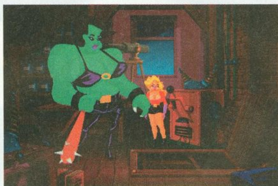
Lange hat's gedauert, daß ein deutsches Softwarehaus sich zum Ziel gesetzt hat, neue Maßstäbe im Bereich des Comic-Adventures zu setzen. Seit mehr als 3 Jahren arbeitet die Starbyte Softwareschmiede aus Bochum an ihrem Projekt „BAZOOKA SUE". Nachdem die Wetten 90 zu 10 dagegen standen, daß dieses Spiel jemals erscheint, ist das Wunder jetzt tatsächlich geschehen. „BAZOOKA SUE" ist auf CD-ROM erhältlich. Vorweg kann man schon sagen, daß sich die lange Wartezeit gelohnt hat. Der Grafiker Carsten Wieland, einer der Besten seiner Zunft in Europa, hat sich selbst übertroffen. Die farbenprächtigen Hintergründe bestechen durch Detailtreue und Anspielungen auf diverse Hollywoodschinken, wie „Psycho, „Bambi" usw.
Obwohl nur SVGA mit 256 Farben Verwendung findet, ist kaum ein Unterschied zu TRUE-COLOR-Grafiken festzustellen. Die Animationen sind einzigartig und erinnern an einen Trickfilm. Man sieht den Figuren an, daß ihnen mit viel Liebe Charakterstärken und -schwächen in die Wiege gelegt wurden. Mehr als 80.000 Einzelframes mußten erstellt werden, die zusammengesetzt einen Trickfilm von ca. 2 Stunden Länge ausmachen würden.



Unterstützt wird diese opulente Farbenpracht durch eine witzige Story und ein ausgezeichnetes Gameplay, wobei die Steuerung des ganzen Spieles gut durchdacht und relativ leicht zu handeln ist.

Nach einer wilden Verfolgungsjagd mit dem Sheriff, landet SUE in dem verschlafenen Städtchen Swamp Rock, in welchem sowohl Dr. Bruth als auch der Sheriff ihr Unwesen treiben. Während Letzterer versucht, die kleine Gemeinde zu seinem Vorteil an asiatische Investoren zu verhökern, strebt der geniale Professor die Weltherrschaft an, indem er seine Mitbürger klont und zu seinen willigen Instrumenten macht. In diese Situation stolpert SUE ungewollt hinein und nimmt den Kampf gegen die beiden Unholde auf. Erschwerend für sie ist es dabei, daß sie total abgebrannt ist und sich erst einmal auf die Suche nach einem Job machen muß. Dank ihrer weiblichen Attribute/Waffen gelingt es ihr, in Don's Music Hall einen Job als Sängerin zu ergattern, obwohl sie total unmusikalisch ist. Diese Attribute/Waffen helfen ihr auch, die komplexen aber nie gemeinen Puzzle, Rätsel und Aufgaben, denen sie sich stellen muß, zu lösen. Innerhalb von 3 Spieltagen muß SUE sich durch mehr als 100 Locationen kämpfen, um die Welt zu retten, wobei sie von einer aberwitzigen Situation in die andere tappt.







Die gesamte Handlung zeichnet sich durch eine skurrile und abgefahrene Situationskomik aus. Dies wird noch unterstrichen durch die ausgefallenen Texte und exzellenten Sounds und Geräusche, die dem ganzen Spiel eine hervorragende Atmosphäre verleihen und einen wochenlangen Spielspaß garantieren.

Statement des Testers:



Super - endlich einmal ein Spiel aus deutschen Landen, welches auch dem internationalen Standard gerecht wird. Obwohl nur die Beta-Version vorlag, kann man jetzt schon sagen, daß dieses Spiel in jedes Regal gehört. Die Grafiken und die technischen Umsetzungen sind hervorragend; sehenswert auch das weiche Scrolling auf fast allen Grafikkarten. Die Handlung ist komplex und schlüssig, aber dank des Gameplay's und er ausgezeichneten Menueführung über Icons auch für einen Anfänger geeignet. Die einzelnen Musiken in Midi-Qualität passen stimmig zu den Situationen. Die unzähligen Geräuscheffekte sorgen für eine dichte Atmosphäre. Unterstützt wird das Ganze durch die skurrilen Texte, die besonders hörenswert sind (der User kann zu Beginn des Spieles entscheiden, ob er die Texte als Sprachausgabe hören oder auf dem Screen eingeblendet haben will). Jedem Spieler, der Comic-Adventure liebt, kann man nur empfehlen, sich schnellstmöglichst das Spiel zuzulegen. *Manfred Kleimann*

Bewertung:

Spiel	**BAZOOKA SUE**
Hersteller	Starbyte
Genre	Comic Adventure
Spieler	1
System	DOS
RAM	8 MB
Prozessor	mind. 486/66, empf. Pentium
Grafikkarte	SVGA nach VESA-Standard 1 MB
Sound	S.Blaster / G.Midi
Preis	DM 99,—

Grafik 109% **Motivation 107%**
Sound 108% **Spielspaß 125%**



HALL OF FAME

Eiskristalle an den Fenstern, Schneeflocken in den Tannenzweigen, Glühwein im Magen – da kommt ein Ausflug nach Sibirien oder ein Trip in die kalten Weiten des Weltalls gerade recht.

Leckerer Spieleeintopf aus dem Hause Acclaim: Man nehme vier Klassiker von Interplay, drei etwas durchwachsene Eigenproduktionen, rühre das ganze kräftig durch und lasse es auf kleiner Flamme eine halbe Stunde köcheln – fertig ist die neue Budgetreihe mit dem klangvollen Namen »Blackmarket«. Die Schwarzmarkt-Konterbande erscheint in einer schmucken, schwarzgelb gefärbten Pappschachtel. Aus dieser Reihe waren die Klassiker »Cyberia« und »Descent« (jeweils rund 30 Mark) würdig, in unsere Hall of Fame erhoben zu werden.

Cyberia

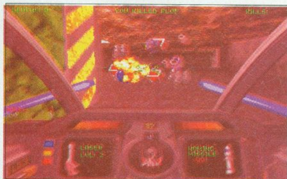
Zwei Jahre nach »Rebel Assault«, einem der meistverkauften CD-ROM-Spiele aller Zeiten, versuchte Interplay Anfang 1995 an den Erfolg des Actionspektakels anzuknüpfen. Sie spielen bei Cyberia den einsamen Hacker Zak, der durch die Androhung einer tödlichen Injektion von der Weltregierung dazu überredet werden konnte, sich nach Sibirien zu begeben. Dort basteln Wissenschaftler in einem geheimen Labor an einer neuen Superwaffe. Dummerweise interessieren sich auch einige Drogenkartelle für die Forschungsergebnisse, und so kommt es zu einem brisanten Zusammentreffen aller Beteiligten. In einer Mischung aus vorherberechneten Actionsequenzen, in denen Sie auf entgegeneilende Gegner schießen, und Adventureteilen, bei denen der richtige Weg durch ein Gebäude oder der Öffnungscode für eine Aufzugtür herausgefunden werden muß, bewegt sich Zak durch die Forschungsstation. Für die Adventureeinlagen darf anfangs sogar die Schwierigkeit gewählt werden, gleiches gilt für die Actionabschnitte.



Deckung – auf Zak wirk scharf geschossen. (Cyberia)

Descent

It was a time for heroes – es war eine Zeit für Helden, sagen die Kollegen aus England, wenn ein Spiel eine Hintergrundgeschichte wie die von Descent besitzt. Die Idee ist so alt wie das erste Videospiel: Computer auf einem entlegenen Planeten spielen verrückt, und nur Sie sind in der Lage, die Rechner abzuschalten und so die Zukunft der Menschheit zu sichern. Interplays Umsetzung dieser Allerweltsgeschichte ist allerdings brillant: Roboter revoltieren in den Minen auf den Planeten des Sonnensystems und nehmen gleich noch die Bergarbeiter als Geiseln gefangen. Nun liegt es bei Ihnen, mit einem kleinen Gleiter durch die Stollen zu düsen, die Blechkumpane auszuschalten und die Arbeiter zu evakuieren, bevor der von Ihnen zu Desinfizierungszwecken angeschossene Generator in die Luft fliegt. Wenn Sie sich bei der Parkplatzsuche im Einbahnstraßengeflecht verirren, schaltet Descent noch einen Gang hoch: Die Minen präsentieren sich in lupenreinem 3D, eine Kartenfunktion hilft, nicht die Übersicht zu verlieren. Endgültig reinen Tisch macht die Sprengung des Reaktors, der jede Mine mit Energie versorgt. Tolle Beleuchtungseffekte und Wandtexturen, Extrawaffen und Netzwerkfähigkeit – wer einmal in den Bann des Spiels gekommen ist, taucht daraus so schnell nicht wieder auf. (ra)



Extra viel Spaß macht Descent im Spiel gegen einen menschlichen Kollegen.

CYBERIA

▶ Hersteller:	Acclaim
▶ Hardware:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Englisch
▶ Getestet in:	PC Player 2/95

DESCENT

▶ Hersteller:	Acclaim
▶ Hardware:	①②③④⑤
▶ Sprache:	Englisch
▶ Getestet in:	PC Player 3/95

ROLAND AUSTINAT 

Auf nach Sibirien! Technisch deutlich besser als die Schlacht um den Todesstern protzt Cyberia mit abwechslungsreicheren Flugsequenzen, cooler Musik und echten Puzzleelementen. Damit die elf Flugsequenzen und Knobeleien nicht jedes Mal neu durchgespielt werden müssen, merkt sich der Computer rund 25 Positionen, von denen aus Sie wieder auf Suche nach der geheimen Waffe starten dürfen. Mag Rebel Assault noch so schöne Orchesterpassagen von John Williams abspielen, die Musik von Thomas Dolby gefällt mir von der Klangqualität und dem abgedeckten Spannungsbogen her noch besser.

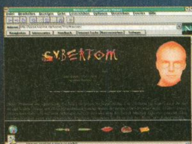
ROLAND AUSTINAT 

Dunkeln Sie Ihr Zimmer ab, nehmen Sie den Joystick fest in die Hand, und ab geht es in die Minen. Doch aufgepaßt, daß Sie nicht von einem in Ihrem Rücken marodierenden Roboter erledigt werden, während Sie sich noch auf dessen Kollegen vor Ihnen einschießen. Als Descent vor fast zwei Jahren herauskam, gab es noch keinen Duke Nukem 3D (inzwischen indiziert) – und selbst davor muß sich die furiose Roboterhatz noch nicht verstecken. Den meisten Spaß macht das rasante Treiben mit dem Sidewinder-Joystick von Microsoft, dessen zusätzlicher Drehungsfreiheitsgrad teure Fußpedale zum Drehen um die eigene Längsachse überflüssig macht.

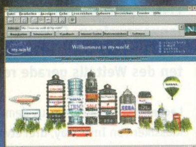
Gratis: Ihr Soforteinstieg inkl. Freieinheiten

Nutzen Sie sofort alle Vorteile von T-Online!

T-Online – der universelle Online-Dienst der Deutschen Telekom AG, der alles kann: Btx, Btx plus, Internet und eMail. Mit einem Zugang nutzen Sie alle 4 Services zum Preis von einem!



- Internet-Zugang mit eigener Homepage!
- Eigene eMail-Adresse mit Ihrem Namen: weltweit Informationen senden und empfangen!
- Bundesweiter Zugang zum günstigen City-Tarif!
- Über 200 deutschsprachige Diskussionsforen zu vielen interessanten Themen!



- Online-Shopping: Bequemer Einkaufsbummel – nur einen Mausklick entfernt!
- Homebanking: Komfortable Kontoführung rund um die Uhr bei über 3.000 Bankinstituten!



- Über 5.000 deutschsprachige Angebote!
- Übersichtliche Struktur, kein langes Suchen!
- Und das alles für nur 8,- DM Grundentgelt/Monat!

T··Online·



Und für alle, die noch kein Modem haben: Die Super-Angebote von 1&1!

Sie wollen online gehen und haben noch kein Modem? Nutzen Sie das tolle Angebot von 1&1 und bestellen Sie sich Ihr Profi-Modem zum absoluten Superpreis. Inklusive Komplett-Software und kostenloser Anmeldung zu T-Online. Also: Bestellen, auspacken, einstecken, drauf abfahren!

Inklusive
Komplett-Software für T-Online, Internet, Homebanking und PC-Kommunikation!



Modem Skyconnect 33.6 V.34+

Highspeed für Online-Freaks. Dank neuester Technologie erreicht dieses Modem rasante 33.600 bit/s und ist so der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC!

Für Windows Best.-Nr. 4505 **199,- DM**

Lieferumfang Skyconnect 33.600: ■ Komplettsoftware für Windows auf CD-ROM (Diskettenversion erhältlich gegen 9,60 DM Versandkostenpauschale): T-Online-Software 1.2a, inkl. Netscape Navigator 2.01 und eMail-Software, 1&1-Btx-Tuner, ballOON Telecom Manager Plus ■ Externes Netzteil ■ Serielles Anschlußkabel, ca. 1,50 m ■ N-kodiertes Kabel für Telefondose TAE 3, ca. 2 m ■ Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung

Gleich mitbestellen: ■ F-auf-NFN-Adapter für Telefondose TAE 1 (12,40 DM) ■ 5-m-TAE-Verlängerungskabel (9,60 DM)

in T-Online auf der Heft-CD!



Whow! CD einlegen und sofort in endlose Online-Welten starten!

Alle, die schon ein Modem haben, brauchen nur die richtige Software und ein Paßwort für den Start ins Online-Vergnügen. Einfach die T-Online-Software von der Heft-CD installieren und die Anmeldung online abschicken.



Ganze 10,- DM Freieinheiten für Ihren Sofort-Einstieg!

→ **Inklusive: Gratissoftware!**
Die T-Online-Software der Deutschen Telekom. Mit vielen tollen Tools. Absolut kostenlos. Als Vollversion auf der Heft-CD!

→ **Inklusive: Soforteinstieg mit Freieinheiten!**
Das Grundentgelt für die ersten 10 Tage und die Nutzungsentgelte für T-Online in Höhe von 10,- DM übernimmt 1&1.* Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.

→ **Inklusive: Gratis-Anmeldung für T-Online!**
1&1 meldet Sie bei der Deutschen Telekom als Neuteilnehmer an und übernimmt das einmalige Anmeldeentgelt. Sie sparen 50,- DM!



* Nur in Verbindung mit der Anmeldung eines T-Online-Neuanschlusses!



Das 1&1 Info-Telefon: Rund um die Uhr. Zum Nulltarif!

0130/808606

1&1

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

Bestellcoupon für Ihr 1&1 Profi-Modem inklusive Gratis-Software

Ja, **ich habe noch keinen Anschluß an T-Online und möchte die vielen Möglichkeiten von Btx, Btx plus, Internet und eMail nutzen! Bitte melden Sie mich kostenlos an (Best.-Nr.: 5051).**

Da ich noch kein Modem besitze, bestelle ich zusätzlich ein:

❑ **Modem 33.600 V.34+ für Windows** für nur 199,– DM (Best.-Nr.: 4505)
... und folgendes Zubehör gleich mit:
❑ Verlängerungskabel (5 m) für nur 9,60 DM (Best.-Nr.: 1010)
❑ TAE-Adapterstecker für die Telefondose für nur 12,40 DM (Best.-Nr.: 1009)

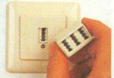


Abb.: TAE-Adapterstecker

Den Gesamtbetrag zzgl. **9,60 DM Versandkosten** bezahle ich:
❑ per beigefügtem Scheck
❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

❑ Ich wünsche den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" (2,60 DM pro Monat)

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Deutschen Telekom kündigen.

Datum, Unterschrift

Kennziffer: 002 027 E

Coupon an: 1&1 Direkt GmbH · Elgendorfer Str. 57 · 56410 Montabaur

DAS SURFBRETT

Neben Informationen zu neuen Spielen, Demos und Multiplayer-Aktionen bietet das Internet eine Unmenge an Cheats und Lösungen – man muß nur wissen, wo.

Jeder steht ab und zu vor dem Problem, an einer bestimmten Stelle in einem Spiel zu scheitern. Dann sind kleine Helferchen gefragt: die geheimnisumwitterten »Cheats«. Da diese jedoch nicht auf Bäumen wachsen, vergräbt man sich in Stapeln von Spielezeitschriften. Diese können jedoch trotz aller Anstrengungen mit der Aktualität von Online-Diensten nicht konkurrieren. Da die Geduld meist nicht bis zur nächsten Ausgabe reicht, ist schnelle und aktuelle Hilfe gefragt. Was liegt da näher, als die größte Wissensdatenbank der Menschheit für die eigenen Zwecke einzusetzen?

Server im WWW

Durch den gewaltigen Boom, den das Internet erfahren hat, sind natürlich auch Angebote zum Thema »Spiele« mit der Informationsflut angeschwemmt worden. Da es im Rahmen eines Artikels unmöglich ist, eine komplette Übersicht aller passenden Angebote aufzustellen, haben wir hier einige repräsentative Seiten zusammengetragen.

WER SUCHET ...

Die Kunst der richtigen Online-Suche besteht in der Auswahl der Schlüsselworte. Die Eingabe cheat fördert aller Wahrscheinlichkeit nach mehrere Tausend passende Einträge auf, bei cheat syndicate dagegen kann das Ergebnis schon auf einige Hundert Fundstellen eingegrenzt werden. Wichtig ist die Beachtung der Regeln einer Suchmaschine: Oft muß ein Pluszeichen vor die Worte gesetzt werden, die auf jeden Fall in den gesuchten Texten enthalten sein müssen. Durch Leerzeichen getrennte Texte werden meist mit Anführungszeichen umschlossen. Nähere Informationen finden Sie in der Anleitung der jeweiligen Suchmaschine.

Hinter der schlichten Homepage von OGR versteckt sich ein sehr aktuelles Angebot.

Einer der Server »mit Tradition« ist HappyPuppy. Unter **www.happypuppy.com** ist ein sehr großes Angebot zu finden, das leider etwas unübersichtlich aufgezogen ist. Neben Spieletests und dem obligatorischen Dateiangebot ist auch eine ganze Kiste von Spieletips zu finden. »Lord Soth« trägt alles zusammen, was das Leben des Spielers leichter macht.

Inhaltlich und strukturell ähnlich, dafür mit klarerem Design zeigt sich der »Online Gaming Review«. Die WWW-Adresse **www.ogr.com** führt auf eine ansprechende, kleine Seite, hinter der sich ein überschaubares Angebot versteckt. Nach dem Motto Klasse statt Masse setzt OGR mehr auf Aktualität, denn Umfang. Nichtsdestotrotz sollte jeder in Not geratene Spieler auch diesen Server in Betracht ziehen, um Hilfe zu finden.

Der Gamepen-Server **www.gamepen.com** ist das Heim des »Cheat Request Center«. Hier kann jeder sein Problem schildern und die anderen Benutzer des Servers bitten, ihm einen Cheat oder ähnliches zu senden. So wird nach und nach ein ganzes Archiv von Spieletricks aufgebaut, das auf lange Sicht von großem Nutzen sein wird.

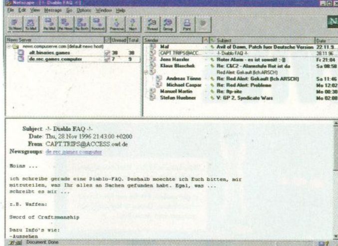
News-Gruppen im Usenet

Vielen Benutzern ist nicht bewußt, daß das Internet neben World Wide Web und E-Mail noch andere Möglichkeiten bietet. Außer dem FTP-Service (File Transfer Protocol), der zur Dateiübertragung dient, ist das Usenet mit seinen gewaltigen Datenmengen einer der meistgenutzten Dienste. Der Grund hierfür ist die visuell weniger ansprechende Form der Inhalte. Doch gerade »in den News« findet sich oft genau die Information, die augenblicklich gesucht wird. Die passendste deutschsprachige Gruppe ist »de.rec.games.computer«. Hier treffen sich Spieler zur

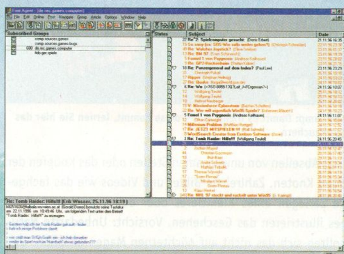
Eines der Highlights von Gamepen ist das »Cheat Request Center«.

freien Diskussion über alles, was mit Computerspielen zu tun hat. Da die Usenet-News meist unmoderiert ablaufen, können hier harte Diskussionen bis hin zur Beleidigung ablaufen, wie in jüngster Vergangenheit der Diskurs »Duke vs. Quake« zeigte. Abgesehen davon erklären sich viele Benutzer zur Hilfe bereit, wenn jemand an einem Spiel verzweifelt.

Um die gewünschten Informationen zu erhalten, ist eine passende Software notwendig: ein Newsreader. Für den Einsatz zwischendurch ist die in Netscape eingebaute Funktionalität ausreichend. Sobald sich die kurzfristige Suche nach Hilfe jedoch in echtes Engagement ausweitet, ist ein umfassenderes Produkt gefragt. Hier hat sich in der Windows-Welt der für Privatkunden völlig kostenlose »Free Agent« von Forté Software (www.forteinc.com) bewährt. Mit ihm ist auch die Offline-Nutzung von Usenet-Gruppen möglich, wodurch Telefonkosten gespart werden.



Der in Netscape eingebaute Newsreader ist für »kurze Ausflüge« gut geeignet.



Free Agent von Forté Software bietet viele komfortable Funktionen und ist für Privatkunden kostenlos.

Suchmaschinen

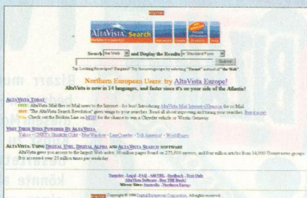
Was tun, wenn weder die etablierten Server, noch die einschlägigen News-Gruppen Rat wissen? Ganz einfach, eine Suchmaschine muß her. Die gigantischen Datenbestände des Internet werden von einigen Firmen regelmäßig gesammelt und für die Recherche aufbereitet. Viele der öffentlich zugänglichen und kostenlosen Dienste bieten dabei einen erstaunlich hohen Nutzwert an: Laut eigenen Angaben umfaßt beispielsweise die Datenbank »AltaVista« ganze 30 Millionen Webseiten, die durchsucht werden können. Dazu kommen noch vier Millionen Artikel aus den Usenet-Gruppen. Der große Nachteil aller Suchmaschinen ist die Zeitdifferenz, die zwischen der Aktualisierung der Datenbank und dem Erscheinen oder Verschwinden von Seiten liegt. Oft wird ein Suchergebnis durch nicht mehr vorhandene Einträge unbrauchbar. Doch der Versuch macht bekanntlich klug.

Besonders wichtig ist das richtige Verhältnis von Genauigkeit und Freiheit der Suche. Je mehr Schlüsselworte angegeben werden, desto weniger Seiten werden aller Wahrscheinlichkeit nach gefunden. Um jedoch überhaupt Ergebnisse zu erhalten, dürfen Sie bei der Angabe nicht übertreiben. Nach einiger Probiererei bekommen Sie eine Liste der gefundenen Stellen angezeigt, die als Ausgangspunkt für weitere Ausflüge dienen kann. Die meisten Suchmaschinen beziehen sich hauptsächlich auf Inhalte des World Wide Web; AltaVista und besonders DejaNews eignen sich hervorragend zum Durchwühlen der Newsgruppen.

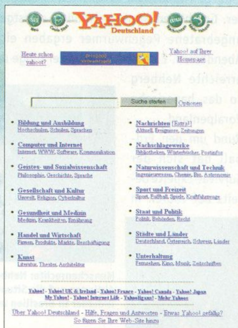
Online-Dienste

Die großen Online-Dienste sollen natürlich auch nicht vergessen werden. CompuServe, T-Online und AOL bieten jeweils in ihren eigenen Formaten Dienste an, mit deren Unterstützung sich Spieler die notwendige Hilfe besorgen können. Besonders empfehlenswert ist das englischsprachige Gamers-Forum (GO GAMERS) in CompuServe.

Neben den aus vielen Webseiten bekannten statisch aufbereiteten Informationen bietet CompuServe auch aktive und interaktive Kommunikationsformen an. Die Foren des Dienstes teilen sich grundsätzlich in Nachrichtenbretter, Chats (Gespräche) und Dateibereiche auf. Die klare Struktur des Gamers-Forum unterstützt auch Online-Anfänger bei der Suche nach wichtigen Daten. Kategorisiert werden die Inhalte durch die klare Aufteilung in Spiele-Genres. Eine recht karge Suchfunktion erlaubt die rudimentäre Recherche innerhalb der Nachrichten und Dateien, die Chats laden zur Zusammenarbeit mit anderen Benutzern ein. Oft findet sich schnell ein gleichgesinnter Spieler, mit dessen Hilfe ein Problem gelöst werden kann. Und wenn nicht, liegt die gesuchte Lösung wahrscheinlich schon in einem der Dateibereiche. (af)



Der Shooting Star '96 unter den Suchmaschinen ist Alta Vista: sehr große Datenbank und hohe Geschwindigkeit.



Der klassische Suchdienst Yahoo! ist inzwischen auch in deutscher Sprache verfügbar.

ADRESSEN

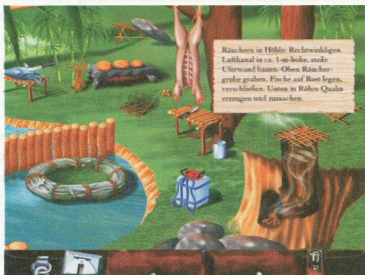
Mehrere Dutzend Suchmaschinen existieren bereits im Internet. Nachstehend finden Sie einige der gebräuchlichsten aufgeführt.

AltaVista	**http://www.altavista.digital.com/**
AltaVista Europa	**http://www.altavista.telia.com/**
DejaNews	**http://www.dejanews.com/**
FindIt!	**http://www.iTools.com/find-it/find-it.html**
Lycos	**http://www.lycos.com/**
Web.de	**http://web.de/**
Yahoo!	**http://www.yahoo.com/**
Yahoo! Deutschland	**http://www.yahoo.de/**

Anwendungen

I WILL SURVIVE

Bizarr muß nicht schlecht bedeuten – das zeigt sich in diesem Monat »Survival – Die Kunst zu überleben«. Zartbesaiteten Zeitgenossen könnte allerdings bei dem einen oder anderen Video dennoch etwas flau in der Magengegend werden.



Survival-Camp: Damit es nicht zur Pyrolyse kommt, lernen Sie hier das richtige Räuchern.

Für die einen ist ein Urlaub in einem Fünf-Sterne-Hotel das höchste der irdischen Gefühle, die anderen nehmen lieber einen Rucksack und machen sich auf in die Wildnis. Rüdiger Nehberg gehört zur zweiten Gruppe: Der deutschlandweit bekannte Ex-Konditor machte sich durch spektakuläre Aktionen wie einer über 1000 Kilometer langen Deutschland-Durchquerung von Nord nach Süd einen Namen. Nichts besonderes, sagen Sie? Machen Sie auch jedes Jahr, wenn Sie mit dem Auto von München zum Nordkap oder von Kiel nach Rom fahren? Tja, der kleine Unterschied war, daß Rüdiger weder Auto noch sonstige Hilfsmittel bei seiner Tour dabei gehabt hat. Nur ein Overall mit ein paar Notfallgegenständen wie Medikamenten oder Pflaster war sein Begleiter. Geschlafen wurde im Wald in selbstgebauten Zelten, lecker angebratene Regenwürmer ergaben ein wohlschmeckendes Abendessen. Erschöpft, aber guter Dinge und auf eigenen Füßen erreichte Nehberg so das bayerische Voralpenland. Rund um den Erdball hat sich der Survival-Experte bereits auf Touren in unwegsames Gelände gewagt. Sei es eine Durchquerung der afrikanischen Danakil-Wüste oder seine letzte Aktion, das »Human Race«, bei dem es im Sommer diesen Jahres 600 Kilometer durch die australischen Outbacks ging – alle diese Trips und noch einige mehr wurden auf der CD »Survival – Die Kunst zu überleben« dokumentiert. Diese kurzen Filme und Karten sind aber eigentlich nur schmückendes Beiwerk, denn es geht hauptsächlich darum, dem Benutzer das richtige Training, die passende Ausrüstung und das angemessene Verhalten für Extremsituationen zu vermitteln. Dazu gliedert sich das Programm in drei Teile: Im Survival-Training lernen Sie die verschiedensten Überlebenstechniken kennen. Dazu gehören Fischen, Fallenstellen oder das Errichten von Feuerstellen genauso wie der Iglubau, das Abseilen von unwegsamen Stellen oder das Knüpfen der richtigen Knoten. Zahlreiche Bilder und Videos wie das fachgerechte Zerlegen eines Kleintieres oder das Ausnehmen eines Fisches illustrieren das Geschehen. Vorsicht: Unbedarfte Naturen sollten sich das nicht auf nüchternen Magen ansehen! Das Nähen von Wunden wird an einem (augenscheinlich toten) Hasen demonstriert, die Zubereitung einer schmackhaften Wurmmahlzeit sorgt für gepflegten Grusel. Wie Sie diesen überwinden können, erklärt Nehberg ebenfalls – wer überleben will, darf sich vor nichts ekeln.



Menschenrechte: Nehberg macht mit seinen Aktionen auf die Situation ausgebeuteter Indianer in Brasilien aufmerksam.

Häuten eines Tieres: »Die Gedärme fallen locker aus der Bauchhöhle heraus.«

Der Unterpunkt Ausrüstung verrät, welche Gegenstände Sie mit auf eine Tour nehmen sollten oder wie die Vorbereitung der eigenen Fitneß am optimalsten gestaltet wird. Bereits angeschaute Punkte werden stets in einem Stichwortverzeichnis abgelegt. So findet sich hinter »Spinne, Schlangen und Skorpionen« bezeichnenderweise der Eintrag »Testament«. Ein Rohentwurf für verschiedene Familienstände kann, wie viele andere Anleitungen und Tips, auf Wunsch auch ausgedruckt werden.

Im Praxisteil dürfen Sie mit Rüdiger Nehberg auf große Tour gehen. Von einer Fahrt mit einem Sperrmüllfloß auf der Elbe bis hin zu generellen Hinweisen zu Landschaften wie dem Regenwald oder der Arktis reicht hier das Spektrum. Die drei Teile sind durch Hyperlinks geschickt miteinander verknüpft. (ra)

SURVIVAL
DIE KUNST ZU ÜBERLEBEN

HERSTELLER:
Navigo

PREIS:
ca. 80 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
Mac; 486er, Windows 3.1 & 95, SVGA (640 x 480), 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Vorhanden, der nächste Feldhase, den Sie auf der Landstraße erlegen, landet im Kochtopf.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Hoch, das Ausnehmen von Tieren oder das Fangen von Wildschweinen hat es auf dem PC noch nicht gegeben.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Sie bekommen Ärger mit den Nachbarn, weil deren Katzen und Hunde ständig in Ihre probeweise aufgebauten Fallen tappen.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Drückt der Laptop im Rucksack, bringt ein Nehberg'sches Survival-Buch Abhilfe.

ORDNUNG DANK DAUMENNAGEL

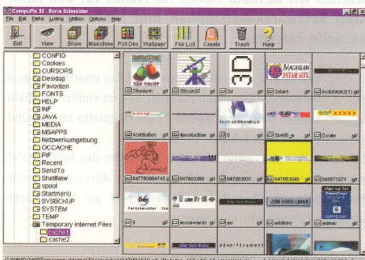
Mit dem Grafikbetrachter CompuPic bringen Sie Ordnung in Ihre Mediensammlung. Außerdem konvertiert das Programm Dateien, macht Screenshots, zeigt Diashows und schont Ihren Bildschirm.

Gehören Sie auch zu den Leuten, die eifrig Bilder sammeln? Sind Sie oft im Internet unterwegs oder machen Downloads aus diversen Mailboxen? Treiben sich gar Wave-Dateien und Videoclips auf Ihrer Festplatte herum? Und ist Ihnen inzwischen vollkommen der Überblick über diesen Datensalat verloren gegangen?

Dieses Problems nimmt sich das Windows-Programm »CompuPic« an. Es wird von der Firma Photodex als Shareware vertrieben und ist inzwischen dank einem Jahr Reifezeit in der Version 1.4 sehr leistungsstark und fehlerfrei. CompuPic ist eine Art Dateimanager für Ihre Mediendateien. Damit sind in erster Linie Bilder in den Formaten GIF, TIF, TGA, PCX, BMP, PCD und PNG gemeint, aber auch Sounds, Videoclips und sogar Texte. CompuPic durchsucht Ihre Festplatte nach solchen Dateien. Dabei findet es auch Files, die falsche Namen haben. Das Windows-95-Logo ist beispielsweise in der Datei »LOGO.SYS« gespeichert, aber im BMP-Format. CompuPic schaut sich hartnäckig alle Dateien an und erkennt deswegen auch solche Problemfälle korrekt. Besonders praktisch ist das beim Durchwühlen der Cache-Verzeichnisse diverser Internet-Browser.

Wenn Sie mehr als ein Dutzend Bilder mit kryptischen Namen besitzen, ist die »Thumbnail«-Funktion der Hauptgrund für den Einsatz dieser Shareware. Thumbnail bedeutet übersetzt Daumennagel und steht für eine Verzeichnisdarstellung, in der etwa Miniversionen aller Bilder angezeigt werden. Diese Minis werden in einer zentralen Datei auf der Festplatte gespeichert, so daß sie nicht bei jedem Programmstart neu berechnet werden müssen. Eine solche Thumbnail-Funktion bieten auch andere Bildbetrachter, aber CompuPic ist rasend schnell. Auf einem Pentium-System wird in der Regel keine Sekunde an einem Bild vertan. Ganze Verzeichnisse mit Hunderten von Bildern sind normalerweise in wenigen Minuten voll katalogisiert.

Wie in einem Dateimanager-Programm können Sie in CompuPic die Bilddateien löschen, kopieren oder verschieben. Das geht natürlich per Drag&Drop mit der Maus. Der Clou: Die Thumbnails sind dabei immer sichtbar, so daß Sie nicht Dateien verschieben, sondern fast wie mit Dias arbeiten, die in Magazine gesteckt werden. Es lassen sich auch mehrere Dateien gleichzeitig bewegen.

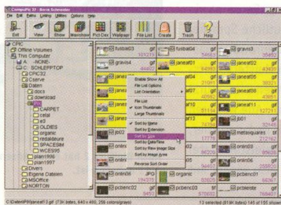


Aufräumen im Cache: CompuPic durchwühlt gnadenlos die Cache-Verzeichnisse Ihres Internet-Browsers, so daß Sie interessantes retten und Müll löschen können.

Natürlich ist eine bildschirmfüllende Anzeige möglich. Diese kann in verschiedenen Zoom-Stufen erfolgen. Zoomen und Scrollen übergroßer Bilder ist dabei ungewöhnlich flink. Das Bild kann dann in verschiedene Formate umgerechnet werden: Aus TrueColor werden 256 Farben oder Graustufen, ein Poster wird auf Icon-Größe verkleinert oder die Farbpalette an die Windows-Systemfarben angepaßt. Wenn Sie einen Scanner oder eine neue digitale Kamera haben, kann CompuPic die Bilder direkt lesen und in Ihre Wunschformate verwandeln.

Schon jetzt kann CompuPic Screenshots von praktisch jedem Windows-Programm machen und jedes beliebige Bild als Windows-Desktop-Hintergrund einrichten. Gut gelungen sind die Diashow-Funktionen: Markieren Sie einfach alle Bilder, die angesehen werden sollen - CompuPic sorgt für saubere Übergänge und läßt sich sogar auf einen interaktiven Modus einstellen.

CompuPic können Sie in einer 30-Tage-Testversion von AOL (Kennwort PHOTODEX), CompuServe (GO PHOTODEX) oder dem World Wide Web (http://www.photodex.com) downloaden. Es gibt sowohl eine 16-Bit-Version für Windows 3.1 wie eine spezielle 32-Bit-Version für Windows 95. Wer sich online per Kreditkarte registrieren läßt, erhält eine Codenummer, mit der beide Versionen in Vollprogramme umgewandelt werden können. Eine deutsche Übersetzung von CompuPic war zu Redaktionsschluß in Arbeit, parallel dazu wird ein hiesiger Vertrieb aufgebaut, bei dem das Programm ohne Kreditkarte erhältlich sein sollte. **(bs)**



Dateimanagement auf die visuelle Art, dank Daumennagel-Funktion. So lassen sich Bilddateien besonders einfach sortieren.

FREIE FESTPLATTE

Nichts kann so nervig sein, wie ein im entscheidenden Moment abschmierendes Spiel. Auf dieser Seite warnen wir deshalb Monat für Monat vor den kühnsten Softwarekatastrophen und informieren über aktuelle Patches.

Diesmal gibt es im Bug Report nicht nur unerfreuliches zu vermelden: Der Patch für »NHL 97« ist endlich da. Dafür säubert »Phantasmagoria 2« die Festplatte recht gründliche, wenn DirectX 3.0 zum Einsatz kommt.

Schreiben Sie uns, wenn Sie selber das Opfer des Fehlerteufels werden. Sie erreichen uns per Brief unter der Adresse der Redaktion, Stichwort »Bug Report« oder direkt per E-Mail unter »bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Phantastisches Verhalten

Die amerikanische Erstauflage von Phantasmagoria 2 enthält einen bösen Fehler: Wenn das Spiel DirectX 3.0 installiert, könnten dabei eventuell Dateien auf der Festplatte gelöscht werden. Laut Aussage des Herstellers wird eine neue Fassung von Phantasmagoria sowie die deutsche Version des Spiels diesen Bug nicht enthalten. Lassen Sie DirectX 3.0 also auf keinen Fall von dem Spiel installieren. Verwenden Sie statt dessen die Treiber von einem anderen Spiel, und installieren Sie danach Phantasmagoria. Auch auf der CD der PC Player Plus ist übrigens ab der Ausgabe 12/96 DirectX in der Version 3.0 enthalten.



Phantasmagoria 2 ist nicht fehlerfrei: Wenn Sie von dem Spiel DirectX in der Version 3.0 installieren lassen, löscht es Dateien von der Festplatte. In der deutschen Version soll das Problem behoben sein.

Plattfüße

Mehrere Briefe im PC-Player-Forum von CompuServe sowie Mails direkt an die Redaktion sprechen eine deutliche Sprache: »Bleifuss 2« hat ein Problem. Verzweifelten Pistenrowdies passiert immer wieder folgendes Unglück: Wenn im Meisterschaftsmodus eine Liga gefahren und diese auch gewonnen wird, stürzt das Programm mit einem »Read error Drive x« ab. Alle weiteren Eingaben werden danach ignoriert. Das ist um so bedauerlicher, da das Programm den Erfolg nicht in der Spielstanddatei speicherte. Bei einem erneuten Start darf man also wieder mit der ersten Liga beginnen. Dieses Problem läßt sich auch durch eine komplette Installation des Spiels auf die Festplatte nicht umgehen. Inzwischen veröffentlichte Virgin den Patch auf Version 1.11, der diesen Fehler sowie ein Problem mit S3-Grafikkarten behebt. Fahren Sie nun sicher dem Sieg und dem Pokal entgegen.

AUF DER CD-ROM

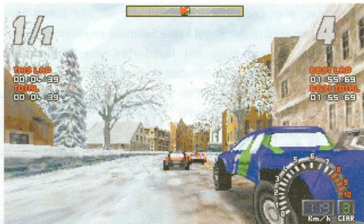
... »A« der aktuellen Ausgabe finden Sie in dem Verzeichnis \PATCHES die hier besprochenen Updates, sowie viele weitere aktuelle Programmbereinigungen.

Altbewährtes

Obwohl alle Welt von »Alarmstufe Rot« redet, läßt Westwood die Spieler des ersten Teils nicht im Stich. Es gibt inzwischen den Patch 1.22 für die englische Version von »Command & Conquer«, der einige Ungereimtheiten ausbügelt: Die Zwischenvideos zeigt das Programm jetzt auch, wenn Sie die CD wechseln. Eine Liste mit allen vom Patch bewirkten Änderungen finden Sie in der Datei PATCH.TXT. Den Patch können Sie für die Versionen 1.07, 1.18, 1.19 und 1.20 von Command & Conquer einsetzen.

Aufgetaut

Inzwischen gibt es den heißersehnten Patch für NHL 97, und zwar sowohl als MS-DOS- und auch in einer Windows-Variante. Die meisten Absturzprobleme sind damit beseitigt, die Statistiken erscheinen nun korrekt berechnet, Spieler werden bei einem Wechsel übernommen. Auch das leidige Prozessorendebakel um den Cyrix- und den AMD-Chip hat sich erledigt. NHL 97 läuft nun auf allen Prozessoren einwandfrei. (hf)



Auch Bleifuss 2 hat einen bösen Fehler, der mit dem Patch auf Version 1.11 behoben ist.



KEINE PANIK: Hardwarereport – 3D-Grafikkarten

DREI DENKANSÄTZE FÜR 3D

Es wird langsam unübersichtlich im 3D-Grafikkartenmarkt. Drei grundverschiedene Typen tummeln sich bereits in den Regalen, mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kompatibilitäten.

Sie wollen sich heute eine 3D-Grafikkarte kaufen. Aber die Frage nach der schnellsten Variante kann sich als Bumerang erweisen. Denn nicht jede Karte ist für jeden PC geeignet. Die Hersteller benutzen drei verschiedene Methoden, 3D-Hardware in den PC zu bringen; mit dem von Intel designten MMX-Chip gibt es gar eine vierte Alternative.

Die meisten der heute erhältlichen 3D-Karten für Heimanwender sind integrierte Grafikkarten mit 3D-Funktionen. Die bekanntesten sind mit dem »S3 Virge«-Chip oder dem »Mystique« von Matrox ausgestattet, aber es gibt auch Chips von ATI (Rage 3D), nVidia (nVidia) und Rendition (Verite). Cirrus Logic, Tseng Labs, Brooktree und andere arbeiten ebenfalls an solchen integrierten Lösungen. Der Vorteil: Alles befindet sich auf einer einzigen Grafikkarte. Alte raus, neue rein, schon ist Ihr System 3D-beschleunigt. Der Haken an allen bisherigen Lösungen ist aber, daß die 3D-Anwendung oft ziemlich unbefriedigend ist. Der Virge-3D-Chip hat bis heute das Versprechen wesentlich beschleunigter Spiele nicht halten können. Logisch: Wenn auf einem einzigen Chip, der bisher nur 2D-Beschleunigung für Windows konnte, auch noch ein 3D-Teil untergebracht werden soll, ist der Platz eng. Tastet man die Windows-Funktionen nicht an, fällt der 3D-Teil eher kläglich aus. Rendition und nVidia gehen einen anderen Weg; diese Chips sind auf 3D-Funktionen trainiert. Umgekehrt ist ihre reine DOS-Performance nicht so toll; normale DOS-Spiele laufen auf diesen Chips wesentlich langsamer. Lediglich die Matrox Mystique ist sowohl unter DOS als auch in Windows und 3D schnell; allerdings sind die 3D-Funktionen gegenüber anderen Karten etwas eingeschränkt, denn die Mystique beherrscht unter anderem kein »Filtering«.



Psygnosis setzt auf 3D-Karten: Spiele wie Formula 1 und Wipeout 2097 werden gar nicht erst für »normale« PCs erscheinen.

Die Alternative zu diesem Problem liegt auf der Hand: Man baue einfach zwei Grafikkarten in einen PC ein. Die erste kümmert sich um DOS und Windows, die zweite um 3D. Sobald ein Spiel den 3D-Modus aktiviert, wird die Standardkarte abgeschaltet und das Bild von der zweiten Karte auf den Monitor geleitet. Ein solches Prinzip verfolgt der Voodoo-Chipsatz von der Firma 3Dfx. Die Grafikkarten, die ihn verwenden, schalten sich zwischen Monitor und normaler VGA-Karte. Der große Haken sind die Kosten: Zwei Grafikkarten bedeutet natürlich automatisch zweimal das notwendige RAM mitzubringen und auch zwei PCI-Slots im PC zu belegen. Dieses Verdoppeln führt zu wesentlich höheren Preisen als bei den integrierten Lösungen.

Ganz neu auf dem Markt ist Variante Nummer drei: Man konstruiere einen Chip, der die 3D-Berechnungen beschleunigt, aber das Bild von der normalen VGA-Karte darstellen läßt. Der erste Chip, der nach diesem Prinzip arbeitet, ist der Power VR der Firmen NEC und Videologic. Dieser Chip kann 3D-Grafiken sehr schnell berechnen, besitzt aber keine Logik, um einen Monitor anzusteuern. Das fertige Bild muß also in die normale Grafikkarte übertragen werden, um sichtbar zu werden. Der 3D-Chip steht quasi zwischen Prozessor und Grafikkarte.

Die vierte Möglichkeit ist theoretisch die simpelste: Man lasse die Grafikkarte, wie sie ist, aber mache den Prozessor intelligenter. Intel versucht dies gerade mit den neuesten Pentium-Modellen, die das Zusatzkürzel MMX tragen. MMX steht für zusätzliche Befehle, die unter anderem die Berechnung von 3D-Grafik erheblich beschleunigen; statt einer Reihe von komplexen Befehlsfolgen muß der Prozessor nur ein spezielles Kommando ausführen, um 3D-Kalkulationen durchzuführen.

Alle vier Varianten haben einen entscheidenden Nachteil: Sie beschleunigen eigentlich gar nichts, denn die 3D-Spiele, die Sie schon haben, werden in der Regel nicht schneller. Vielmehr muß die Software so programmiert werden, daß sie die entsprechenden Funktionen auch nutzt.

Alles paßt ineinander – APIs

Programmierer reden gerne von APIs. Diese Abkürzung steht für »Application Programming Interface« und bezeichnet ganz allgemein eine Methode, mit der eine Software eine andere Hard-



Mit eigener Demo-Software am schnellsten: Chips wie der Power VR haben hervorragende Leistungen mit direkt angepaßten Programmen; Direct3D kann dies aber meist nicht ausnutzen.

oder Software beeinflussen kann. Eine API ist mehr als ein simpler Treiber, denn eine API weiß erst mal nichts von der Hardware, mit der geredet werden soll. Die bekannteste API im Spielebereich ist der VESA-Grafik-Standard. Ein Spieleprogrammierer entwickelt ein Programm für Super-VGA, indem er für eine imaginäre VESA-Grafikkarte schreibt. Zwischen dem Programm und der Karte sitzt dann ein Treiber, der persönliche Übersetzer der Grafikkarte.

Während es bei Super-VGA eine von allen Programmierern akzeptierte API gibt, geht es bei der 3D Grafik absolut wirr zu. Die bekannteste API kommt von Microsoft und nennt sich »Direct3D«. Sie ist für Programmierer und Benutzer völlig kostenlos – damit will Microsoft Windows 95 als Spieleplattform weiter etablieren. APIs anderer Programmierer kosten meistens Lizenzen. Am längsten sind Criterion Software (Renderware) und Argonaut Software (Brender) im Geschäft. Aber obwohl beide seit mehreren Jahren ihre APIs anbieten, ist ihnen kein Erfolg im Markt beschieden. Lediglich die selbstprogrammierten Spiele der beiden Firmen (»Scorched Planet« und »FX Fighter Turbo«) sind bisher erschienen; einige Softwarehäuser arbeiten an zusätzlichen Brender-Spielen. Als weitere APIs sind noch 3DR von Intel und Quickdraw 3D von Apple zu nennen. 3DR ist allerdings für Spiele viel zu langsam, Quickdraw 3D zu Macintosh-zentriert, um langfristig Erfolg zu haben. Zu guter Letzt gibt es theoretisch noch APIs von Creative Labs (CDG), 3Dfx (Glide), S3 (S3D), PowerSGL (Power VR) und den anderen Kartenherstellern, aber diese sind nur für die Karten des eigenen Hauses gedacht und daher für viele Spieleprogrammierer nutzlos. Ein in Glide programmiertes Spiel läuft nur auf einer 3Dfx-Karte, ein Direct3D-Spiel aber auf jeder Karte, die einen entsprechenden Treiber mitbringt. Somit bleibt mittelfristig Direct3D die von den meisten Spieleprogrammierern eingesetzte API.

LIEFERBARE CHIPS IM VERGLEICH

3Dfx Voodoo:	**Reiner 3D-Chip, sehr schnell, eigene Bilddarstellung. Muß als Zusatzkarte eingesteckt werden und schaltet sich zwischen Monitor und ursprüngliche Grafikkarte. 2 MByte RAM für Bild, 2 MByte RAM für Texturen. Hervorragendes Filtering, beste Bildqualität aller lieferbaren Chips.**
ATI Rage:	**Kombinierter 2D/3D-Chip. Unter VGA durchschnittlich, im 3D-Teil durchschnittlich. Kann mit komprimierten Texturen das RAM besonders gut ausnutzen. Nachfolger Rage 2 in Vorbereitung.**
Matrox Millenium:	**Kombinierter 2D/3D-Chip. Im 2D-Teil sehr schnell, 3D-Teil für Spiele uninteressant, da keine Texturen möglich.**
Matrox Mystique:	**Kombinierter 2D/3D-Chip. Im 2D-Teil sehr schnell, im 3D-Teil schnell; allerdings kein Filtering möglich.**
nVidia nv-1:	**Kombinierter 2D/3D-Chip. Im 2D-Teil sehr langsam, im 3D-Teil durchschnittlich; zur Zeit sind keine guten Direct3D-Treiber verfügbar, weil die Karte ein spezielles Texturen-Format benötigt. Kann »runde« Flächen darstellen, wird zur Zeit von keiner Software genutzt.**
Power VR:	**Reiner 3D-Berechnungschip, muß sein Bild per PCI-Busmastering in der alten Grafikkarte aufbauen. 4 MByte RAM, größtenteils für Texturen. Kann volle Geschwindigkeit unter Direct3D nicht ausspielen, da das Datenformat intern völlig anders arbeitet. Kann auch Schatten berechnen, dafür relativ schlechtes Filtering. Eigene API »PowerSGL«.**
Rendition Verite:	**Kombinierter 2D/3D-Chip. Im 2D-Teil sehr langsam, im 3D-Teil schnell. Da intern ein programmierbarer RISC-Prozessor arbeitet, können neue Treiber die Geschwindigkeit des 3D-Teils weiter steigern.**
S3 Virge:	**Kombinierter 2D/3D-Chip. Im 2D-Teil schnell, im 3D-Teil unterdurchschnittlich. Aktuelle Implementationen leiden darunter, daß Karten mit 2 MByte RAM praktisch keine Texturen intern speichern können.**

Arbeitsteilung im PC

Ein letzter entscheidender Knackpunkt für den Erfolg von 3D-Karten ist die Frage, was sie denn nun eigentlich beschleunigen. Hier gibt es eine Reihe von unterschiedlichen Philosophien, die sich nicht nur nach Herstellern, sondern durchaus auch nach Spieleprogrammierern unterscheiden.

Der Aufbau einer 3D-Grafik geht im wesentlichen in drei Schritten vor sich. Zuerst muß der Computer aus den Koordinaten der 3D-Objekte herleiten, wo auf dem Bildschirm sie erscheinen sollen, die sogenannte »Transformation«. Danach geht es in Spielen, die mit Licht und Schatten arbeiten, um die Berechnung der Helligkeit der einzelnen Objekte, das sogenannte »Lighting«. Im dritten Arbeitsschritt werden die einzelnen Flächen der Objekte auf dem Bildschirm gemalt, das sogenannte »Rendering«.

Theoretisch lassen sich 3D-Grafikkarten bauen, die alle drei Schritte ganz alleine erledigen und den Prozessor entlasten. In der Praxis wird oft nur der dritte Schritt von den Karten erledigt, und auch der nur teilweise. Der Grund liegt darin, daß Programmierer je nach Struktur ihres Spiels die 3D-Daten in optimierter Art und Weise vorliegen haben. Ein Spiel wie »Magic Carpet« speichert seine Landschaft beispielsweise in einer sehr verkürzten Art, um die Berechnung so schnell wie möglich zu machen. Diese je nach Spiel unterschiedlichen Darstellungsarten sind aber für 3D-Karten nicht benutzbar, sie wollen die Daten in ihrer eigenen »Geschmacksrichtung« serviert bekommen. Der letzte Schritt, das Rendering, ist am unabhängigsten. In der Regel



Der neueste Streich der 3D-Entwickler: Die Apocalypse 3D mit dem Power VR-Chip berechnet das Bild und schickt es dann über den PCI-Bus in die normale Grafikkarte. Dazu müssen PC und Grafikkarte aber hundertprozentig PCI-2.1-kompatibel sein.

bekommt die Grafikkarte hier das Kommando »Male ein Dreieck mit diesen Koordinaten, dieser Textur und dieser Helligkeit«. Wenn die Grafikkarte sehr schnell mit Dreiecken umgehen kann, bedeutet die Beschleunigung dieses einen Arbeitsschrittes schon, daß das gesamte Programm deutlich schneller abläuft. Dieser Denkweise entspricht auch Direct3D – zum einen ist es ein komplettes Paket, das alle drei Arbeitsschritte durchführen kann und so viele Aufgaben wie nur möglich an die Grafikkarte abtritt. Zum anderen kann ein Spieleprogrammierer nur das Rendering teilweise an Direct3D übergeben. Dadurch ist die Konvertierung von schon begonnener Software und der Einsatz von Rechentricks weiterhin möglich. Andere 3D-APIs sind hier etwas unflexibler.

Bessere Bildqualität gefällig?

Außerdem können 3D-Grafikkarten in einem entscheidenden Punkt die Bildqualität gewaltig verbessern: Wenn ein Dreieck mit einer Textur nahe herangezoomt wird, sieht man in 3D-Spielen normalerweise die sehr grobe Struktur. Einzelne Bildpunkte erscheinen als riesige Quadrate. Die meisten 3D-Karten können beim Rendering aber diese Quadrate »verwischen«. Der Fachausdruck dafür ist »Filtering«. Dadurch sehen die Grafiken wesentlich besser aus, ohne daß der Prozessor mehr belastet wird. Gute Ergebnisse erreicht man mit sogenanntem bi-linearen Filtering, manche Karten (Power VR, Rendition) beherrschen jedoch nur das einfache lineare Filtering, welches für »eckigere« Ergebnisse sorgt.

Damit eine Grafikkarte sehr schnell rendern und filtern kann, muß sie besonders flinken Zugriff auf die Bilddaten haben. Die Karte bekommt das Kommando »Zeichne ein Dreieck mit dieser Textur«. Für jeden einzelnen Bildpunkt im Dreieck muß die Karte mindestens einmal (bei bi-linearem Filtering meistens fünfmal) auf die Textur zugreifen. Wenn sie dann noch im RAM des Rechners steht, dauern diese Zugriffe so lange, daß die Karte ständig ausgebremst wird. Besonders schnelle Boards bringen deswegen ihr eigenes Textur-RAM mit. Dadurch wird der Befehl »Male dieses Dreieck« komplett eigenständig in der Karte ausgeführt, ohne auf den PC und sein RAM zugreifen zu müssen.

Hier liegt der große Haken von Kombinationschips, die gleichzeitig die normale VGA- und 3D-Grafik mit ein und demselben RAM zu erschlagen versuchen. Denn theoretisch ist das RAM einer 2-MByte-Grafikkarte schon voll, wenn mehrere Bilder gezeigt werden sollen. Spiele verwenden eine Technik namens Tripple-Buffering, die den dreifachen Speicherbedarf eines einzelnen Bildes hat. In der typischen Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten in 65 000 Farben sind das insgesamt 1,8 MByte. Damit bleiben nur 200 Kilobyte für Texturen – viel zu wenig für ein normales Computerspiel. Damit eine Kombinationskarte also überhaupt einigermaßen beschleunigen kann, sollte sie 4 MByte RAM besitzen. Der zu Anfang genannte Nachteil der Zusatzkarten, das eigene RAM, ist also gleichzeitig ein großer Pluspunkt, denn nur dieses Extra-RAM stellt wirklich schnelle Grafik sicher. Beim Voodoo-FX-Chip werden 2 MByte RAM nur für Texturen verwendet, bei der Power VR sind theoretisch 4 MByte RAM für Texturen möglich (praktisch weniger, da Speicher für bestimmte geometrische Daten benötigt wird).

Und wer hat den schnellsten Chip?

Über das Thema »Benchmarks« hat man sich lange gestritten. Unsere bisherigen Versuche, 3D-Grafikkarten durchzumessen, sind bei manchem Hersteller nicht auf Gegenliebe gestoßen. Deswegen passen wir zur Zeit den »PCPBench« an Direct3D an. In der Windows-95-Version, die in Kürze als Betafassung fertiggestellt sein sollte, läuft wieder ein simuliertes 3D-Spielprogramm ab. Damit kann die Geschwindigkeit der Karten unter Direct3D getestet werden. Dies ist zwar ein sehr praktischer Wert, da die meisten Spiele Direct3D verwenden, aber leider nicht die ganze Wahrheit. Manche Grafikkarten verwenden intern sehr unübliche Datenformate; das beste Beispiel ist NECs Power-VR-Chip, der durch eine neuartige Methode (Infinite Planes) schnell feststellen kann, ob ein Dreieck von einem anderen verdeckt wird. Jedoch ist die dort verwendete Methode nicht von Direct3D aus nutzbar. Das bedeutet, daß ein Programm, welches speziell auf den Power VR angepaßt wurde, wesentlich schneller sein kann als ein Direct3D-Spiel. Sobald unser Benchmark fertig ist, werden sämtliche erhältlichen 3D-Grafikkarten noch mal von uns auf den Prüfstand geführt. Dann wird sich endgültig zeigen, ob die in der Theorie überlegenen Zusatzkarten den Kombilösungen wirklich davonlaufen können. (bs)

APOCALYPSE 3D

Die erste Grafikkarte mit dem Power-VR-Chip von NEC kommt von der Firma Videologic und nennt sich Apocalypse 3D. Die PCI-Steckkarte benötigt zwingend einen Rechner mit PCI-Bus in der Version 2.1, einen Busmaster-fähigen Steckplatz sowie eine Grafikkarte, die per PCI-Busmastering auch Daten entgegennehmen kann. Theoretisch sollten das die meisten zur Zeit im Markt befindlichen Pentium-Systeme sein, trotzdem konnten wir das Betatest-Board in unserer Redaktion noch nicht zum Durchstarten überreden. In einer der nächsten Ausgaben werden wir aber einen kompletten Bericht über die interessante Karte bringen. Beim Erscheinen dieser Ausgabe sollte sie für einen Preis von unter 500 Mark im Handel sein; neben der Karte mit 4 MByte RAM befinden sich auch die Spiele »Ultimate Race« und »MechWarrior 2« in speziell angepaßten Versionen.

Klein & fein

Shattered Steel

Lassen Sie sich nicht fertigmachen – mit diesen Cheats von Oliver Pola wird jeder Kampf zum Urlaub. Die einzelnen Kommandos werden im Chat-Modus (»Enter« drücken) eingegeben.

RATSNEST	Mittlerer Kampflaser.
DINGLEBERRY	Schwerer Kampflaser.
HARDCORE	30-mm-Geschütz.
CURVEDLINES	50-mm-Geschütz.
BIGONES	70-mm-Geschütz.
KICKSOMEBUTT	Schweres Plasma + 64er Pack.
GFY	Kleiner 18er Pack.
CGQ	Großer 8er Pack.
BCUA	Großer 18er Pack.
FISHHEADS	IR-Missiles + 18er Pack.
KWAHAMOT	RO-Missiles.
CHERNOBYL	Atomwaffe.
STOOL	Standardminen.
NUMBERCHANGER	Rollminen.
EATMYSHORTS	Standardmörser.
TINKERBELL	Nova + 18er Pak.
DOGAN	120-mm-Haubitze.
FNORD	210-mm-Haubitze.
BLIPPLEBLOOPS	Leichter Schnellfeuerlaser.
BUMSAUCE	Schwerer Schnellfeuerlaser.
HENCHMAN	Einen großen SHIVA rufen.
CAPONE	Mehrere kleine GNAT rufen.
RODRIGO	Zwei VOLTAR SAR-1-Flieger rufen.
PYROTEK	Artilleriebeschuß.
SMITE	Angepeiltes Objekt zerstören.
RAGNAROK	Selbstzerstörung.
IMOUTTAHERE	Mission erfolgreich beendet.
TELEPORT	Teleport in eine Ecke des Missionsgebietes.
RUNCORRECT	Schnelleres Laufen.
BUI	Teleportertor errichten.
CLEESE	Transformer-Modus.

Monster Truck Madness

Christian Uetz hat ein echtes Kuriosum entdeckt. Suchen Sie sich eine Schanze (zum Beispiel eine kaputte Brücke), und springen Sie. Während der Wagen in der Luft ist, ruft man nun mit der Taste »h« den Hubschrauber herbei – stattdessen erscheint jedoch ein Flugsaurier. Achtung: Dieser Trick funktioniert nur manchmal, aber er funktioniert.

BLAM! Maschinehead

Nicht jeder Spieler schlüpft ohne größere Probleme durch Cores knackiges Actionspiel. Patrick Graf hat Ihnen die Arbeit freundlicherweise abgenommen:

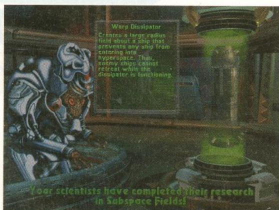
Level	Missionsname	Paßwort
1-1	Oil Wells	R9THHOLLUA
1-2	Quake City	L8HHV01H21
1-3	Diffused Hangars	1QKI1RHOJQ
2-1	Termite Swamps	MFC7GRVA4V
2-2	Termite Warren	EGW45MU4IQ
2-3	Termite Swamps II	GTYYVZJLUA
2-4	Infested Catacombs	GMBQBEFYYF
2-5	Termite Hive	NRU1GO7HOP
3-1	Mountain Pass	ZQLGH07291
3-2	Ice Bound Highways	XRK3FOHUDG
3-3	Above the Clouds	13WNJOX6QD
3-4	Orbital HQ	SDNDKODPGG
4-1	Meadows of Deception	JIFSJON6HU
4-2	Citadel of Illusion	12JKHO1HNO
4-3	Core	O6GBHODDMA
4-4	Un-Reality	SN39FO19QO
4-5	Completed	GRPIHOFGJC



BLAM! Maschinehead ist ohne Paßwörter eine harte Nuß.

Master of Orion 2

Damit das Leben auf fremden Sternen nicht zur Qual wird, sollten Sie auf folgende Schummeleien von Felix Plaszczyk zurückgreifen. Halten Sie bei Eingabe der Codes im Spiel die »ALT«-Taste gedrückt.



Mit unseren Cheats kommen Sie bei Master of Orion 2 in den Genuß sämtlicher Technologien.

MOOLA	1000BC.
MENLO	Robo Miner.
EINSTEIN	Alle Technologien.
ISEEALL	Omniscence.
SCORE	Mehr Punkte am Ende.

Bleifuss 2

Jakob Stibor läßt die Reifen qualmen. Wenn man folgende Codes im Hauptmenü eintippt, kann es losgehen.

mrtrk	Alle Strecken inkl. Bonusstrecke
tacar	Bonusauto für Team Zeus
tbcar	Bonusauto für Team Wesp
tccar	Bonusauto für Team Angels
tdcar	Bonusauto für Team Condor

FIFA 97

Martin Lehner hat es sich nicht nehmen lassen, bei Electronic Arts' »Volkssport-Simulator« einen Tips herauszufinden. Sie möchten einen Spieler, dem eine rote oder gelbe Karte droht, geschickt aus der Affäre ziehen? Wechseln Sie ihn nach dem Pfiff des Schiedsrichters sofort aus, und ersetzen Sie ihn durch einen anderen Spieler von der Bank. Dieser wird nun mit der jeweiligen Karte belastet – der ausgewechselte Spieler kommt ungestraft davon. (mk)

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.
Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer. mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht.
BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.
Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word-Format oder in reinem ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.
Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, wenden Sie sich bitte an die Hotlines der Hersteller, deren Nummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.
Wir bitten um Ihr Verständnis.

KOMPLETTLÖSUNG:
COMMAND & CONQUER 2 – TEIL 1

DIE GLORREICHEN ZEHN

Obwohl »Alarmstufe Rot« allgemein weniger Schwierigkeiten als sein Vorgänger bereitet, sind die Missionen nicht ohne. Wenn Ihnen also wieder mal ein »Einsatz fehlgeschlagen« gemeldet wurde, sind Sie bei uns in den richtigen Händen.

Unser Strategieprofi Martin Deppe hat zunächst die Allianz zum Sieg über Stalin geführt. Erst gibt es einige allgemeine Hinweise, anschließend werden die Einsätze bis zur zehnten Mission beschrieben. Die restlichen Szenarios handeln wir in der nächsten Ausgabe ab. Beachten Sie die Tips zum ersten Teil, die in drei Artikeln ab PC Player 11/95 veröffentlicht wurden. Wir gehen nun auf die Veränderungen ein, die das Spiel erfahren hat.

Allgemeine Tips

Steuerung der Einheiten: Nutzen Sie die Möglichkeit, bis zu vier Gruppen beliebiger Größe unter einer Ziffer zu speichern, um schnell auf die benötigten Einheiten zurückgreifen zu können (Strg + 1 bis 4). Besonders praktisch ist das bei der Luftwaffe, die im Flug nur schwer angewählt werden kann. Gleiches gilt für Kartenabschnitte, die man anhand der Funktionstasten bereithalten sollte (Strg + F9 – F12). Stark verbessert wurde die Fähigkeit gepanzerter Fahrzeuge, Cyborgs kurzerhand zu überrollen (Alt + Linksklick). In manchen Situationen ist es nötig, nicht erkennbare Ziele zu beschießen, um beispielsweise Minen oder U-Boote sichtbar zu machen (Strg + Linksklick).

Invasoren: Warum ein Gebäude zerstören, anstatt es selber zu nutzen? Sie haben kein Geld, aber eine Einrichtung muß schleunigst repariert werden? Die Invasoren beherrschen beides. Sie beschädigen Gebäude des Gegners, erobern stark ramponierte und reparieren eigene. Beim Transport über See lassen sich bis zu 25 dieser Ingenieure in einem Landungsboot befördern: Füllen Sie einfach fünf BMTs mit je fünf Engineers (oder anderen Infanteristen), und laden Sie diese in die Boote.

Minen: Obwohl recht umständlich einzusetzen, können Panzerminenleger kampfentscheidend sein. Vor allem bei bekannter Angriffsroute des Gegners ist es leicht, ihm große Verluste zuzufügen. Bei Engpässen oder Flußübergängen ist er geliefert.

Marine: Neu im Spiel ist die Marine, die Sie selbst steuern dürfen. Vor dem übereifrigen Errichten einer Werft sollte die Umgebung erkundet werden: Führt das Gewässer wirklich zum Gegner, oder entpuppt es sich als Rinnsal, das irgendwo im Sande versickert?
Einzelne Schiffe sind ein leichtes Opfer für U-Boote. Mit mehreren Zerstörern oder Kanonenbooten haben Störenfriede keine Chance. Achten Sie bei großen Flotten darauf, daß die Schiffe Befehlen nachkommen, denn die schwerfälligen Einheiten blockieren sich gerade bei Meeresengen und Werften oft selbst.

Spione: Agenten sind die Stars vieler Missionen. Wenn sie zum Erfüllen der Mission nicht ausdrücklich benötigt werden, ist ihr Einsatz als Bonusaktion zu verstehen. Zwar nennen die Spione unter anderem das jeweilige Bauprojekt der Waffenfabriken – das erscheint aber nach einiger Zeit sowieso vor den Hallentoren. Den Kontostand des Gegners kann man durch gute Aufklärung am Füllstand vorhandener Erzsilos erkennen. Wer allerdings Anzahl und Aufenthaltsort gegnerischer U-Boote erfahren möchte, sollte einen Agenten in die Werft der Gegenseite schicken – die Unterwasserfahrzeuge werden auf dem Radarschirm für einen Moment sichtbar und tauchen kurz auf. Besonders beliebt ist das Ausspionieren der feindlichen Radarzentrale.

Aufklärung: Zu den wichtigsten Schritten zum Sieg gehört die Erkundung der Karte. Ist der Gegner erst lokalisiert, erkennen Sie viele seiner Aktionen rechtzeitig genug, um entsprechende Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Ab der zehnten Mission steht der GPS-Satellit zur Verfügung, der dauerhaft die ganze Karte aufdeckt und den Schatteneffekt ausschaltet. Fraglich ist die Konstruktion des Schattengenerators bei einem Computergegner: Das Programm führt die Angriffe unverändert an den gleichen Stellen fort. Was bei einem menschlichen Gegenspieler durchaus nützlich ist, bringt hier nichts.

Finanzen: Statt des Tiberiums müssen nun Erz und Diamanten als Zahlungsmittel herhalten. Die Erzfahrzeuge sind etwas intelligenter geworden, haben aber die dumme Angewohnheit, Rohstoffe nahe der Raffinerie vom entgegengesetzten Ende des Vorkommens her abzubauen. Außerdem schöpfen die Maschinen lieber Erz ab, als die teilweise direkt angrenzenden Diamanten. Es lohnt sich also, ab und zu nach den Geldlieferanten zu schauen. Errichten Sie möglichst schnell eine zweite Raffinerie, die einen eigenen Erzsammler mitbringt.

Die Missionen 3 bis 10

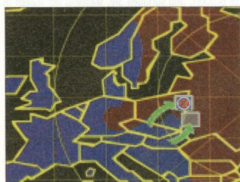
Die ersten beiden Aufträge werden bereits im Handbuch ausführlich beschrieben – wir sparen uns deshalb Tips dazu. In der vierten Mission müssen Sie jedoch auf die Basis zurückgreifen, die Sie in der zweiten errichtet haben; gleiches gilt für die Aufklärung des Geländes: Sorgen Sie also vor und verzögern notfalls die Beendigung von Mission 2, bis Sie ein starkes Heer haben.
Wie beim Vorgänger bietet »Alarmstufe Rot« teilweise parallele Missionen, bei denen Sie zwischen bis zu drei Gebieten auf der Europakarte wählen. Zwar sind die Aufträge jeweils gleich, unterscheiden sich aber in den Karten. Da die Auswahlzonen keine Namen tragen, haben wir jeweils einen entsprechenden Europakarten-Ausschnitt abgedruckt.
Zu den Karten selbst: »M« steht für Minen, »EB« für eigene Basis, »FB« dementsprechend für feindliche Basis. Die roten Linien stellen die Angriffswege des Gegners dar, die blauen Ihre eigene Wegstrecke. Gestrichelte Verbindungen stehen für einen Seeweg.

Mission 3

Erstmalig darf hier zwischen zwei Karten ausgewählt werden. Bei beiden Aufträgen geht es darum, vier Brücken zu zerstören, um den Sowjets einen weiteren Vormarsch zu erschweren. Die knifflige Aufgabe wurde Einzelkämpferin Tanya übertragen. Um eine Brücke fachgerecht zu zerlegen, befestigt man entweder eine Sprengstoffladung oder schießt auf nahegelegene Ölfässer.
Tanyas Verletzungen werden in beiden Aufträgen von Mechanobots versorgt, die im Spielverlauf auftauchen. Viele gegnerische Cyborgs halten sich hinter Bäumen versteckt. Führen Sie den Mauszeiger über diese Deckungen, wandelt er sich zu einem Fadenkreuz. Besonders kritisch sind Gruppen, die per Flugzeug oder Landungsboot abgesetzt werden. Lassen Sie Ihre Gegner nicht zu nahe an sich heran!

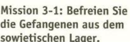
Mission 3-1

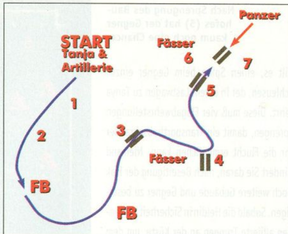
Tanya startet zusammen mit einer Artillerieeinheit. Weiter südlich sind gefangene Mitstreiter: bei (1) ein Mechanobot, bei (2) ebenfalls ein »Sanitäter« nebst Invasor.



Der erste Mechanobot zieht nach Beseitigung seiner Bewacher hinter Tanya her. Die Elitesoldatin folgt dem Weg nach Südwesten und schießt der ihr folgenden Artillerie den Weg frei. Bei der ersten Feindbasis schaltet sie weitere Cyborgs aus, hütet sich jedoch vor dem Flammenwerferturm.

Zerstören Sie die Fässer nicht, schließlich müssen noch die zwei Kollegen gerettet werden. Der befreite Invasor ist für das Missionsziel weniger wichtig, bessert jedoch die abschließende Punktewertung auf: Er nimmt einfach ein per Kanone sturmreif geschossenes Gebäude ein, das dann verkauft wird. Die beim Abriß auftauchenden Infanteristen nehmen Sie zur Unterstützung mit.







Durch Beschuß der Fässer werden die Panzer aufgehalten.

Ein gutes Stück weiter sprengt man die erste Brücke (3) von der Nordseite aus. Zwischen dieser und der Konstruktion bei (4) jagt Tanya die südlichen Fässer in die Luft und gibt dem Bauwerk (4) von Norden her den Rest. Nun wird es knifflig: Beim Betreten des nächsten Stegs (5) nahen aus dem Norden einige Panzer. Da Ihre Heldin gegen diese kaum etwas ausrichten kann, hindert sie die Fahrzeuge durch Beschuß der Fässer (6) an der Flußüberquerung. Nach der Zerstörung der letzten Brücke (7) ist die Mission erfolgreich beendet.

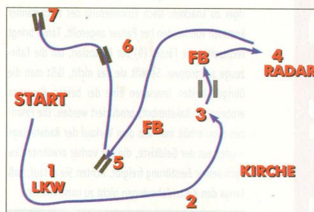
Mission 3-2

Zunächst auf sich allein gestellt, erhält Tanya bei (1) Verstärkung in Form eines Mechanobots. Der feindliche Lkw an dieser Stelle enthält eine Geldkiste. Beschießen Sie den Laster, bis er davonfährt. Bei (2) bewachen zwei gegnerische Bots einen unserer Geländewagen – sind die Wachen beseitigt, fährt dieser selbständig nach Norden und klärt das Gelände weiter auf. Tanya folgt seinem Weg, bis sie östlich von (3) auf ein Erschießungskommando stößt, das auf vier eigene Invasoren angelegt hat. Räumen Sie den »Offizier« aus dem Weg, und die Ingenieure sind befreit.

Der Jeep ist mittlerweile vor dem Zugang einer Feindbasis (4) angelangt. Jagt Tanya hier die Fässer in die Luft, setzt er seine Tour nach Norden fort, die aber kurz darauf ein jähes Ende nimmt. Lassen Sie alle Einheiten nachrücken. Unter ihrem Schutz nehmen zwei der Invasoren die Radarstation ein; nördlich davon wird ein weiterer Mechanobot bedroht, der sich uns nach dem Ableben seines Bewachers anschließt.

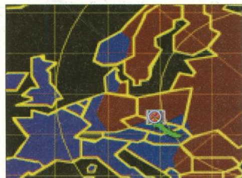
Die erste Brückensprengung (5) wird von Norden her erledigt. Das gleiche Schicksal erleidet der Übergang bei (6). Die letzten Zielobjekte (7) und (8) sind etwas schwie-

Mission 3-1: Befreien Sie die Gefangenen aus dem sowjetischen Lager.



Mission 3-2: Achten Sie bei Ihren Sprengaktionen darauf, daß Tanya auf der richtigen Seite der Brücke steht.

riger zu knacken: Nach Eliminierung der Wachmänner kommen von Norden her Panzer angerollt. Tanya bringt rechtzeitig die Fässer (9) zur Explosion, um die Fahrzeuge zu stoppen. Schafft sie das nicht, läßt man die übrigen beiden Invasoren eine der beiden Kasernen erobern, wo Raketenbots produziert werden. Die Finanzen dazu erhält man aus dem Verkauf der Radaranlage – oder aus der Geldkiste, die der vorher erwähnte Lkw nach seiner Zerstörung freigibt. Achten Sie darauf, daß Tanya den Kettenfahrzeugen nicht zu nahe kommt.

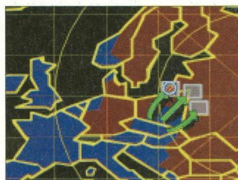


Mission 4

Sie starten mit der Basis aus Mission 2 und erhalten zusätzliche Truppenverstärkung. Ihre Anlage sollte gegen Angriffe aus Norden, Westen und Süden abgesichert sein – Geschütztürme und Bunker sind also angesagt. Minen an den mit (M) kartierten Stellen tun ihr übriges, um den Gegner abzuwehren. Dieser hat seine Anlagen im Nordwesten errichtet und stößt von dort aus immer wieder in Ihre Richtung vor. Das Erz sollte überwiegend in Panzer investiert werden, da die gegnerische Basis drei Flammenwerfertürme beherbergt. Während ein Teil Ihrer Panzer die Verteidiger bekämpft, sollte der Rest den Bauhof unter Beschuß nehmen – ansonsten werden umgehend neue Türme errichtet. Zerlegen Sie die gegnerischen Gebäude (zunächst Waffen- und Cyborgfabrik); anschließend nehmen Sie sich die versprengten Einheiten vor.

Mission 5

Diesmal stehen sogar drei Missionen zur Auswahl, die wiederum in drei Unteraufgaben geteilt sind. Zunächst gilt es, einen Spion beim Gegner einzuschleusen, der in einem Lastwagen zu Tanya fährt. Diese muß vier Flugabwehrstellungen sprengen, damit ein Transporthubschrauber ihr die Flucht ermöglichen kann. Niemand hindert Sie daran, nach Beseitigung der Flak noch weitere Gebäude und Gegner zu beseitigen. Sobald die Heldin in Sicherheit ist, landen alliierte Truppen an der Küste, um dem Gegner einzuheizen. Dabei erobern die mitgeführten Invasoren möglichst den Bauhof, die Waffenfabrik und andere wichtige Gebäude des gegnerischen Vorpostens, um eine eigene Basis aufzubauen. Von dieser Position aus wird der Gegner aufgerollt.

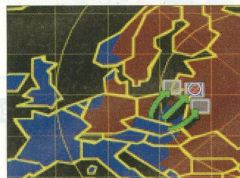


Mission 5-1

Bei (1) setzt ein Landungsboot Ihren Spion ab, der die Waffenfabrik (2) infiltriert. Per Laster gelangt er automatisch zu Tanyas Gefängnis (3). Die junge Dame kümmert sich um die vier Flakstellungen (4) und sprengt den Bauhof bei (5). Behalten Sie eventuell anrollende Panzer im Auge, die eine wirkliche Gefahr für Ihre Heldin darstellen. Bei (6) steigt sie in den Fluchthubschrauber. Bei (1) landet Verstärkung; unter anderem Invasoren. Säubern Sie mit dieser Armee den Vorposten (2) – die Invasoren erobern währenddessen den Bauhof und die Waffenfabrik. Da es sich dabei um sowjetische Gebäude handelt, verfügen Sie nun über deren Technologie (darunter auch Flugfeld und Yak-Jäger). Solange die Gegenseite keine Mammut-Panzer einsetzt, hat sie Ihrer Luftwaffe nichts entgegenzusetzen. Investieren Sie daher in etwa zehn Flugfelder, die Jäger müssen extra gebaut werden. Die eigene Basis läßt sich mit wenigen Panzern absichern. Bei (6) steigt Tanya in den Hubschauber. Bei Ihren permanenten Luftangriffen sollten Sie insbesondere die produzierenden Gebäude unter Beschuß nehmen – da der Bauhof gesprengt wurde, können keine neuen errichtet werden. Die Zugänge bei (7) und (8) hat der Gegner mit Flammenwerfertürmen und Tesla-Spulen gesichert, die gegen die Tiefflieger ebenfalls machtlos sind. Nach Beseitigung der Abwehrstellungen läßt sich der Rest bequem mit Panzern erledigen.

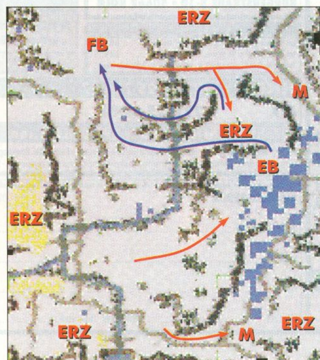


Nach Sprengung des Bauhofes (5) hat der Gegner kaum noch eine Chance.



Mission 5-2

Der alliierte Spion landet bei (1) und schleicht an den Hunden vorbei zur Waffenfabrik (2). Mit dem Lastwagen geht es zu Tanya (3). Nachdem sie die vier Flakstellungen (4) in die Luft gejagt hat, erscheint ein Heli-

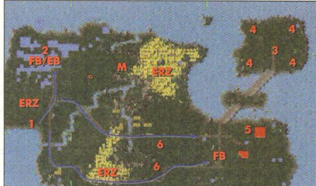


Mission 4: Das kostbare Erz wird umgehend in Panzer umgemünzt.



Mission 5-1: Befreien Sie Tanya und nehmen sich vor den Flammenwerfertürmen in acht.





Mission 5-2: Tanya wird hinter der Brücke festgehalten.

kopter und bringt die Heldin in Sicherheit. Neue Verstärkung wird bei (1) abgesetzt – rücken Sie mit ihnen zum Vorposten bei (2) vor. Hier erobern die Invasoren zumindest den Bauhof und die Waffenfabrik. Daraufhin beseitigt man die restlichen Feindeinheiten innerhalb der Basis und beginnt mit dem Bau eigener Anlagen. Es kommt immer wieder zu Fliegerangriffen und Luftlandungen – solange Ihre Einheiten nicht zu weit nach Süden vorrücken, bleiben größere Offensiven der Gegenseite aus. Mit Minen im Osten der Basis sowie Geschütztürmen und Bunkern Richtung Süden und Osten ist die eigene Position ausreichend gesichert. Die Erztransporter sollten die Mineralien zuerst im Südwesten abbauen, um die Sowjets zu meiden.

Die eroberten Gebäude ermöglichen die Errichtung von Bauwerken und Einheiten der Gegenseite; darunter auch Flugplätze nebst Jagdflugzeugen. Nutzen Sie die fehlende Luftabwehr der südlich gelegenen Feindbasis aus, indem der Bauhof (5) und die Abwehrtürme (6) aus der Luft vernichtet werden. Anschließend zerstören wir die Waffen- und Cyborgfabrik. Mit einer Armee von einem guten Dutzend Panzern, durch Ihre Flieger unterstützt, fällt die Schlußoffensive leicht.



Mission 5-3

Hier hat es der eigene Agent besonders schwer, von (1) aus die Waffenfabrik (2) zu infiltrieren: Es gibt nur einen Zugang. Erst innerhalb der Basis kann man die Wachhunde umgehen. Ist der Lkw mit dem Spion gestartet, fährt er bis zu Tanyas Gefängnis (3). Diesmal muß die Einzelkämpferin gleich sechs Flakstellungen (4) sprengen. Sie sollte sich von Osten nach Westen vorarbeiten, da der Feind direkt im Westen lauert.

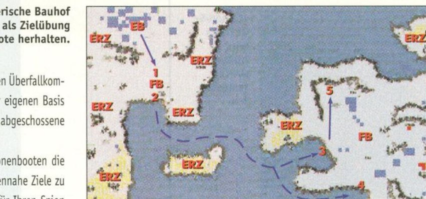
Ist Tanya per Hubschrauber gerettet, landen eigene Truppen bei (1). Auch in dieser Mission sind Invasoren dabei, welche unbedingt die Waffenfabrik (2) und den Bauhof erobern müssen. Halten Sie Ihre Einheiten nahe der eigenen Basis, um den Gegner nicht aufzuscheuchen. Durch die Möglichkeit, sowjetische Einheiten und Bauwerke herzustellen, steht dem Aufstellen einer starken Luftwaffe nichts im Wege. Investieren Sie also zunächst in die Flieger – mangels Gegenwehr ist der Bauhof (6) und die Waffenfabrik nebst Tesla-Spule (5) schnell beseitigt. Mit einigen Panzern und Artillerie läßt sich die endgültige Zerstörung des Gegners in diesem Sektor beschleunigen.

Mission 6

Erstmals kommt es zu Seeoperationen: Nach dem Bau einer Werft darf man Kanonen- und Landungsboote produzieren. Letztere werden dringend benötigt, da ein Spion in ein feindliches Technologiezentrum auf einer anderen Insel eingeschleust werden soll.

Errichten Sie eine Basis, in deren Nähe bereits ein Vorposten des Gegners liegt. Schalten Sie diesen zügig aus, um auf der eigenen Insel relativ ungestört zu sein. Leider kommt es häufig zu Invasionen vom Wasser und aus der Luft. Bauen Sie nicht zu weit entfernt vom Meer, da eine Werft die Nähe zur Küste benötigt. Halten Sie eine Gruppe aus Panzern zusam-

Mission 5-3: Mit einer starken Luftwaffe wird der Gegner im Südwesten weggefegt.

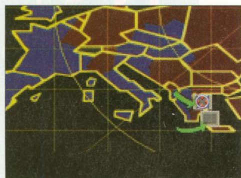


Mission 6-1: Der gegnerische Bauhof und die Werft dürfen als Zielübung für die Kanonenboote herhalten.

men, die als schnelle Einsatztruppe gegen Überfallkommandos vorgeht. (Tarn-)Bunker vor der eigenen Basis eignen sich gegen Fallschirmjäger und abgeschossene Piloten.

Auf See beseitigt eine Flotte von Kanonenbooten die Unterseeschiffe, um anschließend küstennahe Ziele zu bekämpfen. Besonders die Landezone für Ihren Spion sollte gut bombardiert werden. Ist dies getan, dringt dieser zügig in das Technologiezentrum ein.

Um den Gegner auf seiner eigenen Insel anzugreifen, empfiehlt es sich, einen Geschützturm oder Bunker zu produzieren – aber nicht aufzustellen. Sobald einer der Invasoren ein Bauwerk erobert hat, wird die Verteidigungsanlage installiert. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis Sie eine gefestigte Position haben.



Mission 6-1

Von Ihrer Basis ausgehend, wird bei (1) der Vorposten der Sowjets zerstört. Ist Ihre Position auf der Insel gesichert, errichten Sie bei (2) eine Werft. Mit der Flotte bereiten Sie an der Stelle (3) die Anlandung des Spions (und der Truppen nebst Invasoren) vor. Vorsicht, hier steht eine Tesla-Spule. Mit U-Booten ist ebenfalls zu rechnen. Als Lohn für die Mühe liegen der Bauhof und die Werft unseres Widersachers in Reichweite der Kanonenboote. Bei (4) lassen sich einige Gebäude von See her beharken. Schließlich landet unser Agent bei (3) an und dringt in das Technologiezentrum (5) ein. Unter Feuerschutz der Flotte folgt die Angriffsarmee, die ebenfalls bei (3) zuschlägt.

Mission 6-2

Von (1) aus arbeitet sich Ihr Trupp nach Norden vor und errichtet hinter der Brücke eine Basis. Leider sind Sie auf der Insel nicht alleine – bei (2) hat auch der Gegner seine Zelte aufgeschlagen. Es ist nur eine kleine Anlage, trotzdem sollte sie möglichst früh ausgeschaltet werden, bevor zuviel Erz in sowjetische Hände gerät.

Bauen Sie Ihre Werft nördlich der eigenen Basis, aber aufpassen: Bei (3) stehen Tesla-Spulen, die wagemutigen Erkundungsbooten ein jähes Ende setzen können. Unsere Schiffe klären die Gegend bei (4) auf, da hier der Spion abgesetzt wird. Von dort aus bewegt er sich zum Technologiezentrum bei (5). Ihre Flotte bereitet derweil den Hauptangriff vor. Das primäre Ziel ist zunächst der Bauhof (7), der von den erwähnten Tesla-Spulen (3) gesichert wird. Bei (8) können Kanonenboote diese Abwehrstellungen aufgrund der etwas höheren Reichweite beseitigen. Besser ist es, an der gleichen Stelle wie zuvor zu landen, nämlich am Strand bei (4).

Mission 7

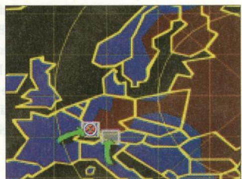
Dieser Auftrag gliedert sich in zwei Teile: Zunächst ist eine Radaranlage zu erobern, dann sind die gegnerischen U-Boot-Werften zu zerstören. Errichten Sie direkt am Anlandeplatz eine Basis. Rechnen Sie mit massiven Angriffen über Land vom Süden her, während Luftangriffe durch Jagdflugzeuge und Fallschirmjäger überall auftreten. Nach dem Bau einer Werft bei (1) konstruieren Sie Zerstörer, die gegen Luftangriffe verteidigen. Riegeln Sie den Süden Ihrer Basis mit Türmen und Tarnbunkern ab – besonders Minen sind an diesem Engpaß sehr empfehlenswert. Die Radarstation (2) ist nur leicht bewacht und kann problemlos durch einen Invasor übernommen werden. Bauen Sie sofort Abwehrstellungen (vor allem Geschütztürme) an das eroberte Bauwerk an, um die Position (3) zu halten. Das nördlich davon gelegene Erzfeld wird ständig von den Erztransportern der Sowjets besucht, und die zahlreichen Diamanten hier kommen Ihrem Kontostand sehr gelegen. Ist die Stellung gesichert, zieht die Zerstörerflotte bei Punkt (4) in Küstennähe – Vorsicht vor lauernden U-Booten. Haben die Wasserbomben ihren Dienst verrichtet, spielen die Zerstörer den Vorteil der weitreichenden Raketenwerfer aus und heizen den Landeinheiten südlich von (4) ordentlich ein. Wollen Sie nicht nur durch Ihre Flotte gewinnen, sondern auch von Land her angreifen, empfiehlt es sich, zunächst die Abwehrstellungen (Tesla-Spulen) bei (5) von See her auszuschalten, um dem Heer starke Verluste zu ersparen. Setzen Sie hingegen nur auf die Marine, sollte die Flotte mindestens ein Dutzend Zerstörer zählen, da vor allem bei (6) mit erbitterten U-Boot-Attacken, unterstützt durch Tesla-Spulen, zu rechnen ist. Bei (7) finden sich die zu zerstörenden Werften.

Mission 8

Hier wird gegen die Zeit gespielt: Eine alliierte Forschungsanlage muß bis zum Missionsende intakt bleiben; außerdem soll zu diesem Zeitpunkt eine ausreichende Stromversorgung gewährleistet sein. Zunächst muß unsere Einsatztruppe die Forschungsbasis erreichen, ehe dort weitere Bauwerke errichtet werden. Mangelnde Energie beeinträchtigt die Flugabwehr, und gerade aus der Luft haben die Forscher einiges zu befürchten. Ein Gegenangriff hat nicht viel Sinn, da der Hauptteil der feindlichen Attacken unabhängig von der Feindbasis durchgeführt wird. Ausfälle hingegen sind anzuraten, um Angreifer von der Basis fernzuhalten. Besonders das Minenlegen hat in dieser Mission große Bedeutung.

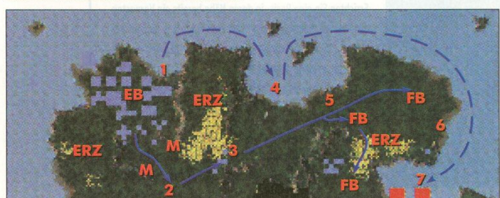


Mission 6-2: Nach dem Aufräumen der südlichen Insel geht es weiter nach Norden.



Mission 8-1

Die zu schützenden Forschungseinrichtungen liegen in der eigenen Basis bei (1). Ihre Einsatztruppen starten bei (2), darunter ein Baufahrzeug, das die Basis unbe-



Mission 7: Zerschlagen Sie die sowjetische U-Boot-Produktion.

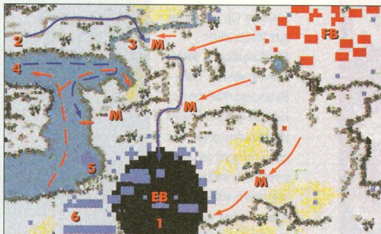
dingt erreichen muß. Rechnen Sie mit leichtem Widerstand am Flußübergang (3). Die beiden Zerstörer (4) unterstützen den Durchbruch. Sobald die Verstärkung die Forschungsstation erreicht hat, sollten Flak, Geschütze und Bunker gebaut werden. Die Flugabwehr sichert vor allem die Labore, während die übrigen Abwehranlagen zunächst den Nordausgang der Station abriegeln. Ist dieser Zugang gut verteidigt, werden weitere Stellungen im Westen und Osten errichtet. Minen machen dem Angreifer an den markierten Stellen das Leben schwer. Angreifende Flugzeuge (jetzt auch Düsenjäger) und Transportmaschinen nehmen häufig den gleichen Kurs – eine gefundenes Fressen für Ihre Flak. Nach Errichten einer Werft bei (5), sichert Ihr Zerstörer sowohl den Luftraum als auch die Seeseite ab. Auf dem Radarbild machen sich nähernde Landungsboote frühzeitig bemerkbar – mit zahlreichen Zerstörern kann eine Invasion somit unter Umständen noch auf dem Wasser abgeschlagen werden.

Bei (6) lohnt sich eine zweite Raffinerie, da westlich davon zahlreiche Diamanten und ein ergiebiges Erzfeld liegen. Geht der Countdown für das Laborexperiment dem Ende zu, muß unbedingt ausreichend Energie zur Verfügung stehen – notfalls unwichtigere Bauwerke verkaufen, um den Stromverbrauch zu senken. Es empfiehlt sich, ein Auge auf die Erzfahrzeuge zu haben, damit vornehmlich Edelsteine abgebaut werden.

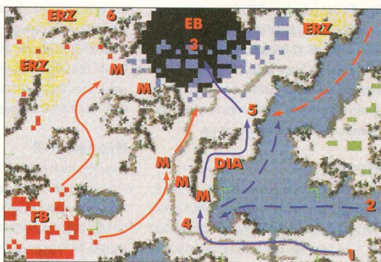
Mission 8-2

Im Südosten macht sich Ihre Verstärkung zu Lande (1) und auf See (2) daran, die Forschungsanlagen (3) zu sichern. Folgen Sie vorsichtig dem Weg nach Westen – bei (4) lauern die ersten Gegner. Sind diese (mit Hilfe der beiden Zerstörer) erledigt, biegt der Trupp scharf nach Norden ab und hält sich dicht an der Küste. Durch Minenlegen werden eventuelle Verfolger abgeschüttelt.

In der Basis angelangt, ziehen Sie sofort einen Bauhof hoch. Zunächst muß die Energieversorgung gesichert werden, um die Flak in Betrieb zu halten. Anschließend stehen Geschütztürme und Bunker auf dem Programm, die Richtung Süden und Westen den Feind abwehren. Minen auf dessen Anfahrtsweg erleichtern die Arbeit der Geschützbesatzungen erheblich. Rechnen Sie auch mit Seelandungen am

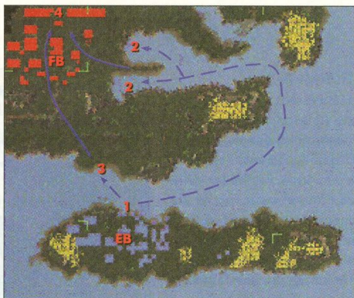


Mission 8-1: Der neue Schattengenerator tarnt die eigene Basis auf dem Radarschirm.



Mission 8-2: Das Problem mit der Stromversorgung muß am Ende des Auftrags auf jeden Fall gelöst sein.

Strand bei (5), wo Zerstörer gute Dienste leisten.
Zu Luftangriffen der Sowjets kommt es ebenfalls häufig – die geschickte Plazierung von Flaks hält größeren Schaden ab. Besonders gegen Ende der Mission greift der Gegner vehement an, um das Experiment noch zu verhindern. Die Attacken gehen von seiner Basis im Südwesten aus – klären Sie dort gut auf, um frühzeitig gewarnt zu werden. Unmittelbar vor Ablauf der Zeit kommt es zu einem letzten Angriff mit V2-Raketenwerfern, die von (6) aus auf Ihre Gebäude feuern wollen. Ist auch diese letzte Bedrohung überstanden, dürfen die eigenen Wissenschaftler erfolgreich die Versuchsreihen beenden – vorausgesetzt, die Stromversorgung reicht aus.



Mission 9-1: Holen Sie den Überläufer aus der gegnerischen Kommandozentrale.

Mission 9

Stalins Atomwaffenpläne machen die Alliierten nervös. Um mehr darüber zu erfahren, soll ein sowjetischer Überläufer kontaktiert und in Sicherheit gebracht werden. Dazu muß unser Spion die Kommandozentrale infiltrieren. Beide Parallelmissionen starten auf einer Insel, die zunächst völlig feindfrei ist. Erst im Laufe des Auftrags kommt es zu Anlandungen gegnerischer Truppen sowie zu Luftangriffen; beides allerdings schwächer als bislang gewohnt. Um den Spion beim Gegner einzuschleusen, wird er per Landungsboot übergesetzt – genauso wie der Überläufer, der auf diesem Wege zur eigenen Basis gelangt.

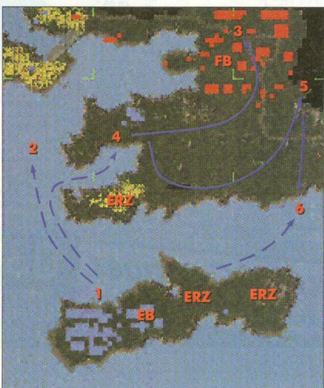


Mission 9-1

Direkt an der Startposition wird eine Basis aufgebaut; die ganze Insel mit ihren reichen Erz- und Diamantenvorkommen gehört Ihnen. Ungefähr acht Zerstörer bereiten die Flucht des begehrten Generals vor. Schicken Sie die Schiffe zu den beiden Positionen östlich der gegnerischen Anlage bei (2). Achtung, hier lauern U-Boote. Von dort aus beharken die Zerstörer die in Reichweite liegenden Wachhunde und feuern ein Loch in die Betonmauer. Ein Landungsboot folgt der Flotte und wartet an gleicher Stelle auf seinen Passagier.
Ihren Spion setzen Sie bei (3) ab, wo er zum Zielgebäude (4) vordringt. Dort erscheint der Überläufer, der schnurstracks das Landungsboot ansteuert. Behalten Sie überlebende Wachhunde im Auge – notfalls schalten Sie diese mit Ihren Zerstörern aus. Mit den Kampfschiffen als Eskorte kehrt das Transportboot zur eigenen Insel zurück, wo der General ausgeladen und wenig später von einem Hubschrauber abgeholt wird.

Mission 9-2

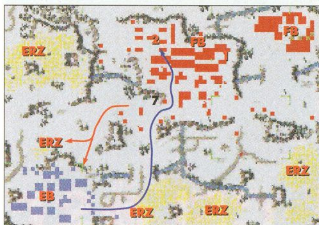
Ziehen Sie nach Ankunft Ihrer Einheiten eine Basis hoch – die Insel gehört Ihnen. Bei (1) errichtet man eine Werft, die zunächst etwa sechs Zerstörer vom Stapel laufen läßt. Diese sichern die Meerenge (2) vor U-Boot-Attacken. Die Kommandozentrale mit dem General liegt bei (3). Um den Spion dorthin zu befördern, setzt ihn ein Landungsboot an der Stelle (4) ab. Nehmen Sie auch Panzer mit; die Zerstörer sichern den Strand. Bevor der Spion aufbricht, trennen sich zwei oder drei Panzer vom restlichen Trupp und steuern in maximaler Entfernung vom Gegner die Mauer bei (5) an, um eine Bresche hineinzuschießen. Am Strand südlich dieser Lücke (6) wartet ein Landungsboot mit geöffneten Luken.
Jetzt darf der Agent endlich seiner Bestimmung nachkommen und in das Zielgebäude eindringen. Den General steuern Sie sofort nach Osten, hier folgt er der Mauer nach Süden zum Weg hin. Wird er von Hunden verfolgt, sichern die Panzer ihn ab. Im Landungsboot angelangt, bricht dieses sofort zur eigenen Insel auf. Der General wird nach Verlassen des Transporters von einem Helikopter zum weiteren Verhör fortgebracht – die Mission ist erfüllt.



Mission 9-2: Der General muß lebend die alliierte Basis erreichen.

Mission 10

Die schlimmsten Befürchtungen haben sich als begründet erwiesen: Stalin plant einen Atomschlag. Sie erhalten den Befehl, die Sowjets vollständig aus dem Sektor zu vertreiben und alle Atomwaffen zu zerstören.
Errichten Sie eine Basis an der Südwestecke der Karte. Nördlich und östlich befindet sich genügend Erz, um Ihre Kosten zu decken. Der rote Lkw enthält eine Geldkiste, die nach seiner Zerstörung zurückbleibt. Verfolgen Sie ihn jedoch nicht zu weit, um den Gegner nicht bereits am Anfang zu reizen. Nach dem Bau eines Technologiezentrums steht erstmals der GPS-Satellit zur Verfügung – sehr günstig für die Angriffsplanung. Zunächst haben jedoch die Widersacher das Heft in der Hand und nerven ständig Ihre Schutzbefohlenen. Neben Tieffliegern und Luftlandeeinheiten greifen Bodentruppen vor allem von Osten und Norden her an. Das Satellitenbild sollte also nicht aus dem Auge gelassen werden.
Ebenfalls neu ist der Heliport, der endlich eine eigene Luftwaffe ermöglicht. Ist die Position einigermaßen gesichert, sollte in Hubschrauber investiert werden – teuer, aber lohnend. Haben Sie etwa zehn Helikopter beisammen, starten diese im Geschwader und schalten Flakstellungen in der Umgebung des Bauhofs (1) aus. Sobald dieser vernichtet wurde, ändert sich die Lage schlagartig: Der Reaktor (2) muß eingenommen werden. Da er gut geschützt in der feindlichen Basis liegt, ist dies kein Zuckerschlecken, zumal Ihnen laut Programm nur eine Stunde bleibt. Gemeinerweise ist die Mission nach Eroberung des Reaktors nicht zu Ende, sondern wird fortgesetzt, wobei die Zeit weiterläuft. Sie sollten daher noch mindestens zwanzig Minuten übrig haben, wenn die Invasoren das Reaktorgebäude einnehmen.
Während wenigstens zwei BMT und sechs Invasoren produziert werden, bereitet die Luftwaffe den Coup vor: Zunächst wird die Luftabwehr (3) beim Reaktor (2) ausgeschaltet, anschließend die Tesla-Spule (4). Zerstören Sie vorsichtshalber auch die vier Abschußrampen in den Ecken der kleinen Anlage. Anschließend kümmern sich unsere Hubschrauber um die beiden Kraftwerke (5) und schießen ein Loch in die Mauer (6). Südöstlich des Zielgebäudes liegen Minen; mit »Strg« und der linken Maustaste das Areal beharken, um die Minen hochzujagen. Als letztes noch die Tesla-Spule (7) beseitigen, die sonst den Anmarsch gefährden würde. Der Reaktor (2) selbst darf



Mission 10: Vom Südwesten her beginnt der Vorstoß gegen Stalins üble Pläne.

nicht zerstört werden, sollte aber so stark beschädigt sein, daß die Invasoren sofort eindringen können.

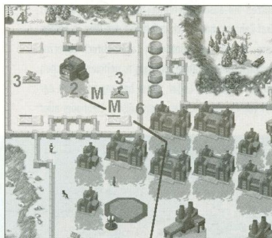
Nun geht es los: Packen Sie die Ingenieure in die Mannschaftstransporter, die eine Eskorte von mehreren Panzern erhalten. Entlang des markierten Weges steuert der Trupp die Kernanlage an. Infanterie wird einfach überrollt – verlieren Sie keine Zeit mit Geplänkeln. Aufgrund der Geschwindigkeit und Panzerung der BMTs dürfte zumindest einer den Reaktor erreichen, wo sofort die Invasoren ausgeladen und ins Innere geschickt werden. Wie oben erwähnt, sollte der Countdown noch mindestens bei zwanzig Minuten stehen.

Mission 10 – zweiter Teil

Der neue Auftrag: Mit Hilfe der Invasoren sollen fünf Computer ausgeschaltet werden, die über den Reaktorblock verteilt sind. Mit der Restzeit und einem neuen Trupp geht es weiter. Dieser enthält drei Invasoren, zwei Spione, eine Mechano- und zehn Schützenbots. Halten Sie die Einheiten beisammen; Invasoren und Mechanobot sollten von den Kampfeinheiten umringt sein. Vom Aufzug (1) aus geht es nach rechts und dann nach Süden. Bei (2) erhalten Sie Verstärkung durch Tanya, die auch dringend benötigt wird. Die Positionen der Computer sind mit (3) bis (7) kartiert; es empfiehlt sich, die Rechner auch in dieser Reihenfolge aufzusuchen. Beobachten Sie die Bewegung der Verteidiger, um größeren Trupps auszuweichen. Immer wieder Pausen einlegen, um Verwundete durch den Mechanobot zu verarzten. Weder Tanya noch alle drei Invasoren dürfen verloren werden – mindestens ein Ingenieur wird bis zum Abschalten des letzten Computers benötigt. Vorsichtig bei (6), hier steht ein Flammenwerferturm, der von Tanya gesprengt wird, um die Einheiten ohne Gefahr durchzuschleusen.

Sind alle Rechner heruntergefahren, muß Stalin seine verbrecherischen Pläne ad acta legen. Im nächsten Heft setzen wir die Komplettlösung fort; freuen Sie sich schon mal auf die sowjetischen Missionen ...

(mk)



Der Reaktor (2) muß eingenommen werden – dann geht es im Inneren weiter

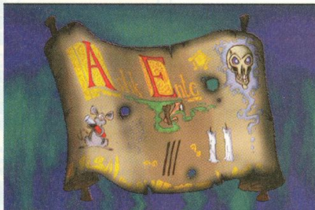


Mission 10: Vom Südwesten her beginnt der Vorstoß gegen Stalins üble Pläne.

KOMPLETTLÖSUNG: DISCWORLD 2

VERMUTLICH GELÖST

Während die Weisen der Menschheit seit Jahrtausenden nach dem ewigen Leben suchen, helfen wir Ihnen bei der Suche nach dem Tod.


Im ersten Akt sind Sie eifrig damit beschäftigt, diese Zutaten für das Ashk-Enten-Ritual zu sammeln.

Es gibt einige Grundregeln bei »Discworld 2: Vermutlich vermißt«: Die Konversationen sind zwar unterhaltsam, aber stellenweise elend lang. Klicken Sie dennoch immer alle Themen an, ansonsten entgehen Ihnen mitunter Gesprächspunkte, ohne die das Spiel nicht gelöst werden kann. Die Prozedur läßt sich durch Druck auf die Escape-Taste beschleunigen. Außerdem sollten Sie grundsätzlich jeden Gegenstand mitnehmen, damit Sie später nicht wieder zurücklaufen müssen.

Der 1. Akt: Das Ashk-Enten Ritual

Die Zutaten für diesen Höhepunkt magischer Kochkünste finden Sie auf der Pergamentrolle (in der Truhe).

Glitzerstaub: Sängerin beim Odium

Das Kino »Odium« findet man auf der Stadtkarte von Ankh-Morpok. Dort sprechen wir mit dem Milchmädchen im Marilyn-Monroe-Look, das uns von ihrem Traum als Filmstar erzählt. Traumhaft ist auch ihr funkelndes Kleid. Um diesem den Glitzerstaub zu entreißen, schnappen wir uns den Blasebalg aus dem Forschungstrakt für hochenergetische Magie in der unsichtbaren Universität. Nun begeben Sie sich in die unterirdischen Gänge der Narrengilde (Stadtkarte) und finden schließlich das Gitter, über dem die Blondine steht. Mit Hilfe des Blasebalgs landet die erste Zutat in Ihrem Inventar.

Drei gleich lange Holzstäbe

Es ist an der Zeit, sich den Universitätspark genauer anzuschauen. Die Stöcke der drei Krocketspieler sind genau richtig für uns. Nach einem Gespräch mit dem Quästor erfährt man, daß er gerne einen neuen Schläger hätte. Den ersten Ersatz (ein Flamingo für den Dekan) kauft man im wandernden Laden, der ständig seine Position auf der Stadtkarte ändert. Dort erwerben Sie auch einen Fisch, der bei den Docks ins Wasser geschmissen wird. Der auf dem Dach sitzende Watvogel verliert in der folgenden Aktion sein Bewußtsein – ideal für den Bibliothekar. Um an den Hammerhai (für den Quästor) zu kommen, schneiden wir das Netz mit dem Messer aus der Leichenhalle auf (in den »Schatten« auf der Stadtkarte). Betrachten Sie dort die tote Hexe. Mit den drei Tieren in der Truhe kann die Tauschaktion im Universitätspark beginnen. Die Krockettore nehmen Sie ebenfalls mit – sie werden im nächsten Akt benötigt.


Mit Geschick tauscht Rincewind den Holzschläger gegen den Flamingo aus.

Mäuseblut

Wenn sich jemand mit Blutsaugerei auskennt, dann ein Vampir. Zum Glück findet sich ein solches Exemplar in der Troll-Bar (in den Schatten). Nach einem Gespräch weiß Rincewind, daß der arme Vampir bei seiner »Arbeit« auf ein künstliches Gebiß zurückgreifen muß. Auf dem Friedhof (Stadtkarte) nehmen wir uns seine Gruft (ganz rechts) unter die Lupe. Neben dem Sarg erkennt man ein Wasserglas, das zweifelsohne als Aufbewahrung der Beißerchen dient. Mit dem Troll in der Bar reden Sie, um einen Drink zu kaufen. Vom Schnapper (vor dem Odium) lassen wir uns Knallkörner und eine Broschüre über Klicker (Filme) andrehen. Körner und Alkohol ergeben ein Gemisch, das wir am Hahn im Universitätspark ausprobieren. Daraufhin läßt sich der Flattermann zwar fangen, ist aber so blau, daß er keinen Ton herausbringt. Also tauchen Sie ihn in die Kaffeekanne der drei Bettler (Schatten) und benutzen ihn anschließend mit dem Vampir in der Bar. Graf Zahnlos macht sich sofort auf den Weg in seinen Sarg, um dem vermeintlichen Tagesanbruch zuvorzukommen. Um die Zähne vom Sarg zu nehmen, brauchen wir nur noch eine Leiter. Diese bekommen wir in der Bar von Casanunda, dem zweitgrößten Liebhaber aller

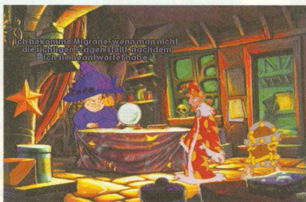

Doping? Der sturzbetrunkene Hahn wird mit etwas Kaffee wieder in Spitzenform gebracht.

Zeiten. Geben Sie ihm einfach den Tip, sein Glück bei Oma Wetterwachs (im Leichenschauhaus) zu versuchen. Wo wir schon einmal in der Kneipe sind, nehmen wir auch die Streichhölzer mit. Jetzt fehlt nur noch das Opfer. Gehen Sie zu Gimlets (Schatten) und ergreifen den Cayennepfeffer und die Speisekarte. Nun rufen Sie Gimlet. Auf Wunsch serviert er Ihnen einen extrarohen Mausburger. Nun flugs die Zähne mit dem Nager kom-

biniert – die Zwischensequenz läßt keine Fragen offen. Um das Blut in einen Behälter zu schaffen, schnappen Sie sich das Reagenzglas aus dem Forschungstrakt der Universität und verwenden es mit den Zähnen. Ebenfalls mitgehen lassen wir den Magneten.



Broschüre, Pfeffer, Unterrock und Weihrauch – mehr braucht man nicht, um das Kerzenwachs zu bekommen.



Bei Frau Kuchen muß sich Rincewind erst einmal einen anderen Konversationsstil angewöhnen.

Tropfende Kerzen

Betrachten Sie die falschen Kerzen im wandernden Laden und reden mit der Verkäuferin darüber. Sie bietet Ihnen an, Kerzen aus Bienenwachs herzustellen. Zunächst kaufen Sie den Weihrauch. Zum Schutz gegen die Bienen stecken Sie im Laden von Frau Kuchen (Schatten) den Unterrock der Puppe (links) ein. Aus dem Wandschrank nimmt man das Bügelbrett. Gut ausgerüstet stellt sich Rincewind dem Kampf und besucht den Imker im Universitätspark (links). Um ihn zu vertreiben, geben Sie ihm die Broschüre. Den Pfeffer benutzen Sie mit den Blumen, zu denen die Bienen immer fliegen – die folgenden Schweißausbrüche der kleinen Tierchen sorgen dafür, daß das Wachs schön tropfig wird. Der Weihrauch wird mit den Streichhölzern angezündet und mit den Bienen kombiniert. Das gleiche gilt für den Unterrock, der als Gesichtsschutz dient. Ein Griff in den Korb, und das Wachs ist unser.

Übler Geruch

Sicher ist Ihnen schon der grüne Gestank aufgefallen, der über dem stinkenden alten Ron (einer der Bettler in den Schatten) schwebt. Diesen gilt es zu fangen. Ganz rechts im Park sitzt in einem Vogelhäuschen Stenk, der Kobold. Mit dem Magneten ziehen wir dem Wicht die Schuhe aus. Sie dienen wegen ihres strengen Eigengeruchs als Köder für den Gestank. Um ihn einzuschließen, braucht Rincewind die Dschinn-Flasche von Frau Kuchen. Vergessen Sie nicht, daß die Gute eine Hellseherin ist – sie antwortet immer schon im voraus. Um das Gespräch zu einem sinnvollen Ende zu führen, klicken Sie nacheinander die Gesprächspunkte »2«, »3«, »4« und »1« an. Wir bitten sie, uns die Dschinn-Flasche zu überlassen, und werden aufgefordert, als Austausch Ektoplasma zu besorgen. Dazu besucht man die beiden zusammenhängenden Geister der Narrengilde. Sie erzählen uns, daß sie an den Stein des Gebäudes gebunden sind. Nehmen Sie einen der losen Steine und zeigen Sie ihn den beiden Scherzkeksen – sie hüpfen freudig hinein. Nehmen Sie die Tröte mit. Um das Plasma aus dem heimgesuchten Stein zu gewinnen, stecken wir ihn in den Beschleuniger des Uni-Forschungstrakts. Der gesammelte Schleim wird der Hellseherin ausgehändigt, die uns daraufhin endlich die Flasche überläßt. Dort hinein stecken wir die stinkenden Koboldstiefel und ködern mit dieser Geruchsfalle den Gestank des alten Ron. Haben Sie alle Zutaten dabei, überreichen Sie diese dem Kanzler in der Universität.

Der 2. Akt: Tod goes to Holywood

Beim Betrachten der Stadtkarte wird Ihnen das Schiff an den Docks auffallen. Nach einem Gespräch mit dem Kapitän wissen Sie, was zu tun ist: Um an den Totenschein zu kommen, müssen beim Leichenbestatter drei verschiedene Testläufe bestanden werden. Zunächst wird Rincewind ein Spiegel vor den Mund gehalten. Mit dem Bunsenbrenner erwärmen wir deshalb den Spiegel – schon ist das Problem gelöst. Damit wir unseren Puls unterschlagen, schnappen wir uns die Säge rechts neben dem Entenmann (Schatten). Mit ihr sägen Sie im Laden von Frau Kuchen den hölzernen Puppenarm ab. Als letztes muß eine niedrige Körpertemperatur vorgetäuscht werden. Gehen Sie dazu zum Friedhof, wo nun eine Spitzhacke liegt. Mit ihr betritt Rincewind die Gänge unter der Narrengilde und hackt im Zukunftswarenhaus etwas Eis ab. Vorsicht: Wenn Sie zu viel Zeit vertrödeln, schmilzt das Eis, und Sie müssen wieder zurück. Jetzt geht man in die Leichenhalle und spricht mit dem Leichenbestatter. Anschließend erhitzen wir den Spiegel wie erwähnt und legen ihn auf die Steinplatte. Schnell das Eis und anschließend den Holzarm einsetzen. Ist das erledigt, rufen wir den Totenprüfer herbei. Das Zertifikat überreichen Sie dem Leichensammler und genießen die folgende Zwischensequenz.

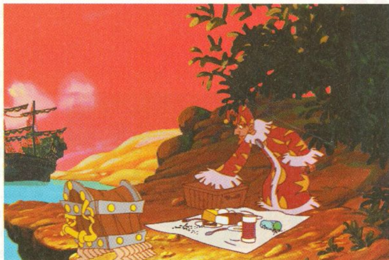
Von nun an haben Sie Zugang zu den Orten »Djelibeby« und der »Bonedie Beach«. Dort treffen wir Tod, der gerade sehr deprimiert ist – niemand hat ihn lieb. Kurzum beschließt Rincewind, den alten Schnitter zum Star zu machen. Die Filmstadt »Holywood« erscheint auf der Karte. Gehen Sie immer weiter nach rechts und bei der Schranke nach oben. Sie treffen auf Schnibbler, den Sie bereits vom Odium her kennen. In einem Gespräch teilt er uns genau mit, welche Voraussetzungen für einen erfolgreichen Film geschaffen werden müssen.

Krimskrams

Sicher haben Sie schon das Warenhaus bei den Docks gesehen. Um die Wand des Gebäudes einzureißen, begeben wir uns nach Holywood. Dort schnappen wir uns das Ein-Tonnen-Gewicht und den »10«-Aufkleber vom Briefkasten. Zurück in den Docks wird die Eisenkugel am Haken befestigt und angeschupst. Da das Gewicht nicht ausreicht, kleben Sie den Aufkleber auf die Kugel



Ein Aufkleber genügt, und schon ist die Steinkugel neun Tonnen schwerer.



Mit den Torten aus der Universität lockt Rincewind die Ameisen in die Falle.


Die singenden Skelette befreit man mit dem Messer.

und stoßen sie wieder an. Aus dem Warenhaus fallen daraufhin einige Giveaways heraus: Schneelandschaften unter einer Glaskugel.

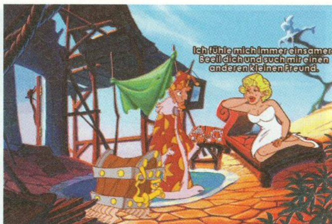
Heiße Braut

Damit kann nur das Milchmädchen gemeint sein. Sie finden sie in Holywood in einem Wohnwagen. Da die Tür abgeschlossen ist, muß Rincewind den Troll durch ausgefeilte Konversation erst zur Übergabe des Schlüssels bewegen. Beim Gespräch mit dem Milchmädchen eröffnet sich uns ein weiteres Problem: Sie wird in unserem Film mitspielen, wenn sie einen kleinen Freund (Diamanten) bekommt. Solch ein Glitzerstein befindet sich im Maul des Trolls vor dem Wohnwagen – knifflig, knifflig. Vielleicht erinnern Sie sich daran, daß Gimlet in seinem Angebot auch riesige Zuckersteine für Trolle hatte. Sprechen Sie mit ihm.

Nun schippern Sie mit dem Schiff kurzerhand in diese Stadt. Dort versuchen Sie, bei einem Händler den Zuckerstein zu erwerben. Leider kommen uns einige Frauen zuvor, die sich im Stil von »Das Leben des Brian« schon auf die nächste Steinigung freuen. Alles, was ihnen dazu fehlt, ist ein Opfer. Das sollte für Rincewind kein Hindernis darstellen. Gehen Sie über die Treppe zum Steinigungsplatz und nehmen den Holzpfosten mit. Im Universitätspark findet man die protestierende Närrin (»Wir werden siegen, wir werden siegen!«) am Vogelhäuschen festgebunden. Benutzen Sie das Holzstück mit dem Komposthaufen. Die junge Dame wechselt daraufhin ihren Standort, und wir können Frau und Pfahl gemütlich in der Truhe verstauen. Zurück beim Steinigungsplatz steckt man den Pflock in das Loch und genießt die folgende Szene. Viele Schmerzen später kann Rincewind endlich den Zuckerstein und das auf dem Boden liegende Seil mitnehmen. Überreichen Sie das Leckerlie dem Troll in Holywood. Der arme Kerl bekommt daraufhin wahnsinnige Zahnschmerzen. Kurzerhand bindet man das Seil an die Tür, um den kostbaren Diamant-Zahn zu ziehen. Das Milchmädchen ist bei der Übergabe sehr erfreut – Sie haben soeben die weibliche Hauptrolle besetzt.



Der Klebstoff am Sattel hält Rincewind auf dem störrischen Pferd.



»Diamonds are a girls best friend« - Schauen Sie doch mal im Maul des Trolls nach ...

Musik

In Djelibeby redet man mit Teppichflieger und Löffelbieger Uri Djeller über Musik. Er gibt uns den Tip, den weisen Eremeit S. T. Ungulant aufzusuchen, der auf einem Rad in der Wüste lebt. Dazu benötigen Sie ein Kamel, das Sie durch ein entsprechendes Gespräch mit dem Kamelverkäufer erhalten. Der alte S. T. Ungulant erfüllt zunächst alle Erwartungen: Er ist total verrückt, aber hilfsbereit. Bevor er Rincewind aber den Songtext ausliefert, möchte er eine Antwort auf die immerwährende Frage »Was ist der Sinn des Lebens?«.

Er gibt nur eine Möglichkeit, diese Frage zu beantworten – Sie müssen auf den Computer HEX im Forschungstrakt der Universität zurückgreifen. Leider ist er ohne Ameisen nicht mehr funktionstüchtig. Auf der Suche nach den kleinen Krabblern begeben Sie sich auf die Insel Bonedie, wo Sie beim Souvenierverkäufer einen Bumerang und einen Korb erwerben. In diesen füllt man die Delikatessen im Speisesaal der Universität. Zurück auf der Insel geht man nach rechts zu einem Ameisenhaufen. Nachdem Rincewind den Korb neben den Haufen gestellt hat, ist er glücklicher Besitzer eines Ameisenstaates. Jedoch weigern sich die kleinen Biester, beim Computerraum herauszukommen. Als Lockmittel besorgen wir uns etwas Honig aus dem Bienenstock im Universitätspark. Die Vorgehensweise ist analog zur Wachsbesorgung: Unterrock vor das Gesicht hängen, Weihrauch anzünden und damit die Bienen in Schach halten. Mit dem Topf holen wir den Honig heraus. Zurück im Forschungstrakt einfach das süße Bienenprodukt mit dem Korb zusammenbringen – in Windeseile krabbeln die Ameisen in den HEX. Nun bitten wir Skazz, den Apparat zu bedienen. Das Ergebnis ist ernüchternd: HEX wird vorausichtlich zwei Millionen Jahre benötigen. Besuchen Sie deshalb den Architekten in Djelibeby. Von der Wand seines Büros nehmen Sie den Pyramiden-Bauplan mit. Zum Bau einer eigenen Pyramide benötigt Rincewind noch das geeignete Material: Dazu eignen sich die Krocket-tore. Bitten Sie Uri Djeller, diese mit der Kraft seines Geistes geradezubiegen. Nun kombinieren wir die Stahlstangen mit dem Bauplan und erhalten eine Minipyramide, die für unsere Zwecke genau richtig ist. Nachdem man die Pyramide über den HEX gestellt hat, läuft die Zeit und somit der Rechenprozeß im Computer um ein vielfaches beschleunigt ab – das schwachsinnige Ergebnis wäre das Warten allerdings nicht wert gewesen. S. T. Ungulant aber gefällt es, er händigt uns endlich den Liedtext aus. Nun benötigt Rincewind noch einen Sänger. Statten Sie deshalb den Skeletten in der Wüste einen Besuch ab. In einem Gespräch erklärt sich der Knochenmann Stinkfaul bereit, in unserem Film aufzutreten. Mit dem Messer befreien wir ihn und seine Kollegen von den Bäumen.

Kamera ab!

In einem Hinterzimmer in Holywood finden wir Tod, der gerade für seine Rolle zurechtgemacht wird. Die Maskenbildnerin hat einige Probleme, Gevatter Sensenmann kameragerecht aufzupolieren. Sie bittet uns, als Inspirationshilfe ein Bild der wunderschönen Elfenkönigin zu besorgen. Die Kamera findet Rincewind beim Platz mit dem Dompteur. Dieser bietet uns an, den Wicht vom Wassertank mitzunehmen. Dieser versteckt sich aber rechtzeitig in einem Bild. Tauchen Sie den Bumerang in die Spezialfarbe, und werfen Sie ihn in Richtung Kobold. Dieser wird nach geglückter Jagd umgehend in die Kamera gesteckt. Nun fehlt noch die Elfenkönigin. Die Hexe Oma Wetterwachs (Leichenhalle) kann Ihnen erzählen, wo die Dame zu finden ist. Da die Alte aber von Casanunda belästigt wird, müssen Sie ihm zunächst von den Frauen in Djelibeby erzählen. Auf der Karte erscheint der Steinkreis, durch den Rincewind zum Schloß der Königin gelangt – und umgehend wieder hinausgeschmissen wird. Wäre er als Fabelwesen verkleidet, gäbe es sicherlich keine Probleme. Also statten Sie dem Kostümbildner-Zwerg in Holywood einen Besuch ab und versuchen, das Pferdekostüm zu bekommen. Der Zwerg besteht aber darauf, als Gegenleistung ein Schmuckstück zu bekommen. Also reisen wir zur Pyramide und schneiden mit der Schere die Bandagen der Mumie ab. Diese wickeln wir um den Holzarm. Bevor Sie die Pyramide verlassen, stecken

Sie noch den Balsamierungsleim ein. Bei der Oase tauscht man den Holzarm gegen den echten Mumienarm aus. Letzterem entnimmt man den Diamantring und gibt ihn schließlich dem Garderoben-Zwerg. Mit dem Pferdekostüm laufen wir in den Speisesaal der Universität und überzeugen den Bibliothekar, als zweiter »Darsteller« unter das Pferdekostüm zu klettern. Nun ist ein Pferd noch lange kein Fabelwesen. Mit der Tröte und dem Leim wird das Tier kurzerhand zum Einhorn. So verkleidet begeben Sie sich zum Steinkreis. Da die Truhe nicht in die Elfenwelt mitkommen kann, müssen Sie die Kamera und das Kostüm in Ihren Taschen haben. Im Schloß benutzen Sie den Fotoapparat, um ein paar schöne Schnappschüsse der Elfenherrscherin zu machen – die Maskenbildnerin wird sich freuen.



An den Sand gelangt Rincewind erst, wenn der Korken im Brunnen steckt.



Das gibt es nur auf der Scheibenwelt: Eine 20-Meter-Elfin hat den armen Bibliothekar entführt.

Das Stunt-Schaf

Die Dreharbeiten beginnen, und Tod ist mächtig sauer – dauernd fällt ihm etwas auf den Kopf – ein Stuntman muß her. In Ankh-Morpok gibt es ganz links eine Tür, bei der Sie Ihr Todeszertifikat zeigen müssen. Im dahinterliegenden Raum hat sich die Crème de la crème der Untoten gesammelt. Im Schrank versteckt ist das schwarze Schaf. Nach einem kurzen Gespräch ist es einverstanden, als Stuntman von Tod zu agieren. Zuvor möchte es aber einen Beweis seiner Herkunft. Begeben Sie sich auf die Bonedie-Insel. Dort entfernen wir mit der Säge die Beine vom Bügelbrett und erhalten ein Surfbrett. Stürzen Sie sich damit in die Brandung und kommen so zu einer Höhle mit den Wandbemalungen schwarzer Schafe. Schießen Sie davon ein paar Fotos und geben diese dem schwarzen Schaf im Wandschrank. Endlich ist es soweit: Der Film wird aufgeführt. Leider ist die Resonanz beim Publikum alles andere als positiv. Stecken Sie deshalb die Filmrolle in die Schneidemaschine und verfeinern ihn mit den Schnappschüssen der Elfenkönigin. An bestimmten Stellen werden für kurze Zeit Bilder der Elfin eingeblendet. Legen Sie den Film zurück in den Projektor – das Publikum ist begeistert.

Der 3. Akt: Gevatter Rincewind

Sie finden sich in der Welt von Tod wieder und müssen nun selbst zum Sensenmann werden. In der Küche des Hauses treffen Sie Albert, den sarkastischen Diener von Tod. Albert erklärt uns, was wir zu tun haben, um ein würdiger Schnitter zu sein.

Das Pferd

Kein Tod ohne Pferd. Um Binkys Sympathie zu gewinnen, benötigt Rincewind Zucker. Gehen Sie im Haus in Tods Büro, nehmen die schwarze Tinte und ziehen an der Kordel. Albert verläßt daraufhin die Küche, wo Sie den Zucker stibitzen können. Binky ist hocherfreut über das süße Geschenk. Packen Sie das Seil aus dem Stall ein. Mit etwas Klebstoff auf dem Sattel kann der Gaul Sie nicht mehr abwerfen.

Der schwarze Umhang

Entwenden Sie den Vorhang in der Eingangshalle. Anschließend schütten Sie die schwarze Tinte in den Teich und tauchen den Stoff hinein. Schon haben Sie eine pechschwarze Robe.

Die Stimme von TOD

Es ist schon etwas ganz besonderes, in Großbuchstaben zu reden. In der Küche öffnen wir den Ofen. Stecken Sie bei der Gelegenheit auch gleich den öligen Lappen ein. Mit Bumerang und Seil gelangen wir auf das Dach des Hauses. Dort ruft Rincewind in den Kamin, wodurch seine Stimme gleich viel mächtiger klingt.

Die Ernte

Rincewinds Aufgabe ist es, auf dem Feld seine Künste unter Beweis zu stellen. Die erforderliche Sense findet man beim Garderobenständer im Hausflur. Um Zeit zu sparen, muß eine Art Mähdrescher her. Schauen Sie sich das Spielzeugauto im Garten an und reden mit Susan darüber. Sie fordert als Gegenleistung für ihr Auto ein interessantes Buch. Zunächst entwenden Sie den Schlüssel unter der Haustürmatte. Aus der Küche schnappen Sie sich das Garn und aus dem Kinderzimmer die Kaninchenpuppe. Nun geht es daran, eine Kerze zu machen. Beim Bienenkorb dürfte Ihnen ein Déjà-vu erfahren: Mit dem Pyjama aus dem Kaninchen schützen Sie Ihr Gesicht, mit dem brennenden Lappen (Streichhölzer benutzen) wird der Bienenstock eingenebelt. Sie können etwas Wachs abzapfen. Den leeren Zuckertopf füllen Sie mit Honig. Der Wachs wird mit dem Bindfaden zu einer schwarzen Kerze geformt. Mit dem Schlüssel öffnen Sie im Bücherraum die Tür zur Alkove, zünden die Kerze an, um etwas zu erkennen – schon sehen Sie das Buch und stecken es ein. Nachdem Sie es Susan überreicht haben, bekommen Sie das Spielzeugauto. Kombinieren Sie es mit der Sense, und probieren Sie Ihr neues Gefährt beim Feld aus. Albert ist sichtlich von Rincewinds Erfolg überrascht. Als letzte Aufgabe gilt es, 100 Seelen einzusammeln. Dazu nehmen Sie dem Gartenzwerg am Teich seine Angel weg. Mit dem Honigtopf an der Leine fischen Sie nun die Ameisenseelen aus dem rechten Teich. Albert muß eingestehen, das Sie ein würdiger Sensenmann sind.

Der 4. Akt: Tod stirbt

Nach einer Bombenexplosion liegt Tod im Sterben. Bevor Sie ihn verlassen, nehmen Sie von seinem Hut den Korken mit. Reisen Sie nach Djelibeby, um sich dort von Uri Djeller vom Jungbrunnen erzählen zu lassen. Bleiben Sie beim Ortseingang solange stehen, bis der Prospektor mit seinem Kamel erscheint. Aus dessen Satteltasche bekommen Sie die Wasserflasche und tun dafür den Mumienarm hinein. Am Jungbrunnen füllen Sie die Flasche mit Wasser auf. Den Korken steckt Rincewind in den Springbrunnen. Nun können Sie den Sand in Tods Stundenglas rieseln lassen.

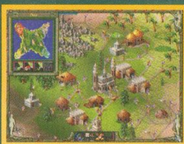
Epilog: Angriff der Killerelfin.

Bei der Filmvorführung wird das Bild der Elfenkönigin lebendig, sucht die Stadt heim und entführt den Bibliothekar auf den Turm der Universität. Um der Majestät ihre Schönheit zu rauben, muß sie mit Wasser bespritzt werden. Kaufen Sie ein paar Tierblasen und lassen Wasser einlaufen. Versuchen Sie, den Besen der Wetterhexe zu nehmen. In einem Gespräch muß Rincewind die Hexe dazu bringen, Ihre Seele in die Krähe zu projizieren. Somit ist sie außer Gefecht gesetzt, und wir können mit den Wasserbomben in den Taschen den Besen schnappen und benutzen. Endlich ist es soweit, der Abspann folgt. Herzlichen Glückwunsch! **(mk)**

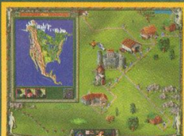


Das wohlverdiente Ende: Tod geht endlich wieder seiner Arbeit nach.

Mischen Sie mit!



Führen Sie Ihr Volk durch 12 vollkommen neue Kapitel!



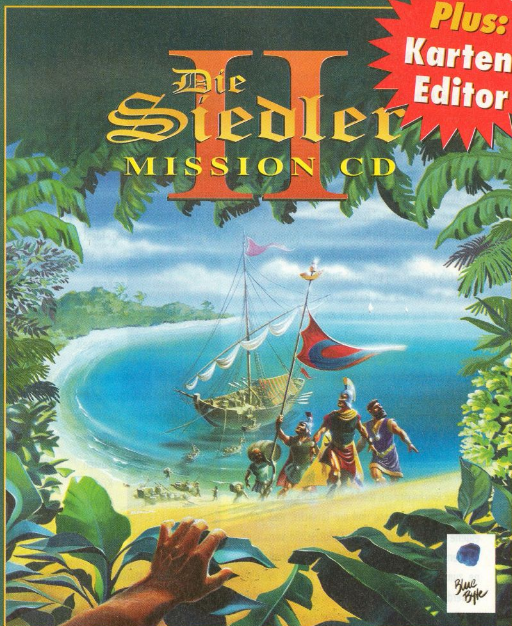
Besiedeln Sie Nordamerika, Südamerika, Europa, Asien, Afrika, Australien und die Antarktis!



Erleben Sie neben Lava-, Sumpf- und Waldlandschaften jetzt auch ein komplett neues Winterszenario!



Gestalten Sie Ihre eigenen Welten mit dem Karten-Editor und tauschen Sie sie unter Freunden aus!



"Die Siedler II – MISSION CD"

ist die mit Spannung erwartete Zusatz-CD für "Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI".

Begeben Sie sich auf die Reise, erforschen und erobern Sie die Kontinente. Quälen Sie sich durch die Eiswelten von Sibirien und Grönland. Schlagen Sie sich durch den Dschungel von Asien und Südamerika. Besuchen Sie die Einöden und Wüsten Afrikas oder erschaffen Sie Ihre eigenen Welten mit dem leichten, sich fast selbsterklärenden Karten-Editor. (Vollversion von "Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI" wird benötigt!)



Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland
Tel: +49 (0)208.4 50 88-0 • Fax: +49 (0)208.4 50 88-99 • URL: http://www.bluebyte.de

KOMPLETTLÖSUNG: GENE WARS – TEIL 2

ABSCHLUSSPRÜFUNG IN GENETIK

Haben Sie die ersten zehn Missionen mit Bravour bestanden? Dann kann es ja weitergehen mit den Tips zu Bullfrogs Strategiespiel, bei denen nun auch Frösche und Dinos warten.

Mit dem zweiten und letzten Teil unserer Komplettlösung erklären wir weitere Bauwerke, die letzten sechzehn Kreaturen und die Missionen 11 bis 24. Hobbygenetiker Martin Deppe hat wieder alles für Sie zusammengetragen.

Aufbauarbeit

Bei den neuen Gebäuden handelt es sich überwiegend um Aufwertungen der bereits bekannten – mit Ausnahme der **Energiedetektoren.** Diese dienen dazu, das Nahen der Himmlinge früher anzuzeigen (sinnvoll, um das Mies-o-meter zurück in den grünen Bereich zu bringen). Die Aufwertung **Energiebündler** steigt noch einmal die Reichweite des Radars. Ebenfalls verbessern lassen sich das Recyclotron zur **Goop-Fabrik** und die Holzspanfabrik zur **Holzmehlfabrik.** Beide Bauwerke erhöhen den Radius, in dem Kadaver und Bäume automatisch zur Weiterverarbeitung herangezogen werden. Auch die Ausbeute an Goop und Holz wird vermehrt.

Bei den Defensivanlagen gibt es ebenfalls Verbesserungen: **Schnellgeschütze** greifen jetzt auch die Lebensenergie des Zieles an, ohne daß die Himmlinge sauer werden. **Sicherheitsgeneratoren** lassen eine größere Reichweite zu. Nachteilig ist die geringe Trefferquote der Geschosse und die Tatsache, daß auch eigene Lebewesen nicht vom Schutzschild verschont bleiben. Sinnvoller ist da der Ausbau der Genmaschine zum **Genlabor,** das schnelleres Klonen erlaubt. Außerdem verbessert jeder Klonvorgang den jeweiligen Forschungsstand um bis zu drei Prozent. Windräder lassen sich bis zum **Atmosphärenwind-Generator** ausbauen. Die **Verteilerstation** kann zweimal aufgewertet werden, wodurch sie Energie an weiter entfernte Abnehmer liefern kann.

Neue Tiere braucht das Land

Andere Welten, andere Geschöpfe. Die hier vorgestellten Kreaturen sind reinrassige Dinos und Frösche (und deren Kreuzungen). Vor allem die Saurier werden Sie erst sehr spät zu Gesicht bekommen – und ausgerechnet dann ist oftmals kein Genetiker zu Hand.



Kosten	100
Kraft	16
Abwehr	3
Tempo	14
Klugheit	3

Frösche haben im Kampf keine überragenden Fähigkeiten, bestechen aber durch Ihre Geschwindigkeit. Gewässer können sie nicht überqueren. Nach Kontakt mit einem Monolithen bespucken Frösche ihre Gegner aus größerer Entfernung. Ideal sind sie als Aufklärer.



Kosten	145
Kraft	15
Abwehr	16
Tempo	11
Klugheit	3

Krabbofrösche kommen schneller voran als Krabben und können bei Aufwertungen und Reparaturen genauso eingesetzt werden. Sie sind langsamer als Frösche, aber bedeutend besser gepanzert.



Kosten	125
Kraft	12
Abwehr	6
Tempo	12
Klugheit	3

Mulofrösche sind stärker und etwas schneller als Mulis; bei der Produktion übernehmen sie auch deren Aufgaben. In friedlichen Zeiten sind Mulis aufgrund ihrer niedrigeren Kosten vorzuziehen.



Kosten	90
Kraft	9
Abwehr	7
Tempo	13
Klugheit	4

Froschomulis haben annähernd die gleichen Werte wie Mulofrösche, sind aber bedeutend billiger. Für den Kampf sind sie weniger gut geeignet, obwohl sie nach Aufwertung ebenfalls spucken können.



Kosten	150
Kraft	10
Abwehr	3
Tempo	26
Klugheit	6

Vogofrösche dienen nach der Aufwertung ideal als Kampfflieger, da sie im Flug Gegner bespucken können (besonders gut gegen Vögel). Einmal vom Himmel geholt, sind sie aber eine leichte Beute.



Kosten	190
Kraft	21
Abwehr	9
Tempo	12
Klugheit	2

Mulosaurier sind Arbeitstiere, die auch in umkämpften Gebieten Bäume fällen und Kadaver transportieren können. Den Mangel an Geschwindigkeit machen sie durch Stärke und Widerstandsfähigkeit wieder wett.



Kosten	150
Kraft	14
Abwehr	1
Tempo	20
Klugheit	5

Froschovögel haben eine schwache Panzerung. Ihr hohes Tempo ermöglicht ihnen in brenzligen Situationen aber häufig die Flucht. Möglichst als Aufklärer einsetzen.



Kosten	220
Kraft	30
Abwehr	7
Tempo	14
Klugheit	1

Dinos lassen den Gegnern keine Chance, nachteilig ist aber ihre Trägheit. Aufgrund ihrer Kraft und Panzerung sind sie die idealen Frontkämpfer, besonders gegen Gebäude. Allerdings sollten sie unter sich bleiben, da sie andere Spezies angreifen (auch eigene). Durch

JETZT AM KIOSK!



MUSIC, STYLE, FASHION, SPORTS...

XTREME

JANUAR 1997
DM 5,50
ÖS 44.- CHF 5,50 LUF 130.-
BEF 130.- LIT 8.300.-
ZL 13,10.-

GEWINNT EIN AUTO!
Eure Ideen sind uns einen Mini Cooper wert

THE ARTIST FORMERLY KNOWN AS PRINCE
„Nie wieder Sklave!"

DRAG QUEENS
Die abgeschminkte Wahrheit

HORNY HIP HOP
Acht Beauties rappen los und legen ab

EXKLUSIV-INTERVIEW

OASIS

NOEL RÄUMT AUF UND RECHNET AB!

KULA SHAKER, FILME, GUNS N'ROSES, CDs, EELS, MTV-PROGRAMM, MADONNA



KREATIVITÄT IST GEFRAGT!

Für Eure Ideen gibt's einen Rover Mini Cooper

einen Monolithen aufgewertet, verfügen sie über einen tödlichen Feueratem, der auch eigene Pflanzen in Flammen aufgehen läßt.

Sonstige Kreaturen

Die folgenden Schöpfungen entstehen durch zufällige Kreuzung in der freien Natur. Eine gezielte Züchtung mit dem Genetiker hat bei uns nicht funktioniert.

Froschokrabben lassen sich als Aufklärer und leichte Kämpfer einsetzen, da sie besser gepanzert sind als reinrassige Frösche – allerdings zu Lasten der Geschwindigkeit.

Krabbosaurier vereinigen gute Panzerung und Stärke. An der »Front« leisten sie gute Arbeit bei Reparaturen und Aufwertungen, auch wenn sie recht langsam sind.

Froschosaurier sind mit Vorsicht zu genießen. Wie bei den Dinofröschen kann es dazu kommen, daß sie im hohen Bogen Feuer spucken und dabei ihr Ziel verfehlen. Besonders gefährlich ist dies, wenn eigene Einheiten oder Gebäude in der Nähe sind. Möglichst mit Artgenossen kämpfen lassen.

Vogosaurier haben eine stärkere Panzerung als andere Vogelkreuzungen. Gegen langsamere Kreaturen zu Lande gut geeignet. Für gegnerische Spezialisten manchmal zu träge.

Dinokrabben fungieren als gut gepanzerte Dinos. Ideal beim Angriff gegen gegnerische Gebäude, da Feindbeschuß oft an ihnen abprallt; gegen Spezialisten aufgrund ihrer Trägheit wenig sinnvoll.

Dinomulis sind etwas schneller als reine Dinos, aber auch schwächer. Sie können jedoch vor der gegnerischen Haustür Bäume fällen und abtransportieren, da sie recht widerstandsfähig sind.

Dinofrösche haben den gleichen Nachteil wie Froschosaurier (s.o.) – sie spucken sogar noch öfter Feuer.

Dinovögel flitzen allen anderen Dinos davon. Gut gegen langsame Spezialisten einsetzbar, besser noch im Kampf mit gegnerischen Landtieren.

Die Missionen 11 bis 24

Beachten Sie besonders die Hinweise im ersten Teil der Lösung. Auch in den folgenden Missionen lohnt es sich oft, nach Erreichen des Ziels noch ein wenig weiterzuspielen. Vor allem nach dem Bau eines Energiebündlers kommen die Himmlinge gerne vorbei. Geht es in einer Mission ums Punktesammeln, können fehlende Punkte ohne Himmlings-Zonen beschafft werden, indem etwa der Botaniker weiter werkelt.

Mission 11: Zed

Die Himmlinge wollen gute Arbeit sehen – machen Sie ihnen also die Freude. Diesmal gibt es sogar zwei Konkurrenten. Westlich Ihres Landepunktes befindet sich eine Krabben-, nordwestlich eine Bio-Zone. Letztere liegt zu nahe an einer gegnerischen Basis, also sollte die Krabben-Zone als Punktelieferant dienen. Errichten Sie direkt am Landepunkt eine Basis, die möglichst viele der gepanzerten Tierchen herstellt. Auch Vogokrabben leisten prima Arbeit, da sie gute Kämpfer sind und in der Krabben-Zone ebenfalls Punkte einheimsen. Nähern sich die Himmlinge erneut, wird eine große Herde dieser Tiere in besagte Zone geschickt, um bei den göttlichen Besuchern Eindruck zu schinden.

Nach der kompletten Ausbeutung der ersten beiden Zonen eröffnen die Himmlinge eine neue Bio-Zone direkt bei Ihrer Basis. Ihr Botaniker erhält sofort den Auftrag, das neue Biotop kräftig zu begrünen. Beim erneuten Besuch der Himmlinge werden alle Kreaturen zur Bio-Zone geschickt, wo sie die Mission zu einem siegreichen Abschluß bringen.

Mission 12: Thyroid

Hier müssen drei der Spezialisten (einen Ingenieur gibt es nicht) mit einigen Tierchen überleben, bis Verstärkung kommt. Die Rakete mit dem Entsatztrupp wird östlich Ihres Startpunktes landen. Der Zeitpunkt steht als Countdown rechts oben im Bild; der Ort der Landung ist durch ein Rauchzeichen auf der Spielkarte markiert und kann zu Missionsbeginn geortet werden. Vorsicht – direkt links davon liegt eine gegnerische Basis. Halten Sie Ihre Kreaturen beieinander, und vermehren Sie diese mit Hilfe des Tierpflegers, während der Botaniker für Nahrung sorgt. Östlich des Startgebietes findet man einige Frösche, die für den Genetiker Neuland sind. Zeigt der Countdown noch circa 20 Zeiteinheiten an, sollten alle Lebewesen schnellstens in Richtung Landeplatz spurten und dabei die gegnerische Basis umgehen. Nach der Raketenlandung steigen die drei Spezialisten einzeln ein.



Mission 13: Jenner

Auch hier findet sich Konkurrenz in Form fremder Siedler.

Zunächst sind Sie allein auf einer langgestreckten Insel, die westlich Ihres Landeplatzes genug Mineralien für den Bau einer Basis bietet. Erstmals darf diese auch mit Goop- und Holzmehlfabrik sowie Sicherheits- und Atmosphärenwind-Generator ausgestattet werden (durch Aufwertung). Schon bald kommt es zu Übergriffen aus Richtung Osten.

Das Hauptproblem ist zunächst weniger Ihr Konkurrent als vielmehr die Nahrung für Ihre Tierchen. Bevor größere Paarungsaktionen gestartet werden, sollte der Botaniker also fleißig Saatgut verteilen. Geschieht dies an genügend Stellen, werden sich die Pflanzen selbst vermehren. Ist die Nahrungsgrundlage geschaffen, sind besonders Vögel und Krabben von Vorteil, da diese auf den Gegner gehetzt werden können. Nach Zerstörung seiner Gebäude schicken Sie die Himmlinge zufrieden zum nächsten Planeten.

Mission 14: Petri

Die kleine Insel wurde von den Himmlingen mit zwei Zonen ausgestattet: nordwestlich eine Vogel-, südlich davon eine Bio-Zone. Ihr Gegner verfügt westlich von Ihnen über die gleichen Voraussetzungen. Während fleißig an der Basis gewerkelt wird, darf der Botaniker in der Bio-Zone die Harke schwingen und für üppiges Wachstum sorgen. Sie werden kaum in der Lage sein, beim ersten Besuch auf der gegnerischen Insel die Wünsche der Himmlinge zu befriedigen – zuerst sind die eigenen Zonen wichtiger. Dennoch sollte überwiegend auf Krabben und deren Kreuzungen gesetzt werden, denn diese bringen in der Bio-Zone vor der Haustür als auch in der Krabben-Zone der Konkurrenz Punkte.

Sobald Ihre eigenen Zonen geschlossen wurden, schicken Sie alle schwimm- und flugfähigen Tiere gemeinsam in Richtung Westen. Ist diese Armee stark genug, verbietet Ihnen niemand, erst einmal beim Gegner vorbeizuschauen. Ansonsten ziehen Ihre Schöpfungen an seiner Basis vorbei und steuern die beiden Zonen westlich seines Lagers an, wo sie für Wohlwollen bei den Schiedsrichtern aus dem All sorgen.

Mission 15: Mirkon

Hier geht es wieder richtig zur Sache: Die Gebäude des Gegners müssen zerlegt werden. Nur ein Ingenieur und ein Tierpfleger stehen zur Verfügung. Verlassen Sie die Landezone, bevor die feindlichen Saurier zu nahe kommen. Im Nordwesten der kleinen Insel finden sich genug Mineralien, um eine kleine Basis zu errichten, die nur aus Bagger, Energieverteiler und Gentank bestehen sollte. Letzterer klont fleißig Krabben, derer sich der Tierpfleger annimmt. Er sorgt für eine starke Vermehrung und führt die Kreaturen zu den spärlichen Pflanzen. Auch neutrale Krabben treiben sich auf dem Eiland herum und sollten schleunigst beseitigt werden, damit sie keine kostbare Nahrung wegfressen. Die Himmlinge werden sich lange Zeit nicht mehr blicken lassen, so daß der Tierpfleger nicht nur seine Lähmpistole einsetzen, sondern auch zu schärferen Waffen greifen kann. Selbst Ihr Ingenieur darf in aller Ruhe gegnerische Gebäude in die Luft jagen.

Spätestens wenn die Nahrungsbestände verfüttert sind, sollte Ihre Krabbenarmee losziehen und die Basis des Gegners heimsuchen. Neue Gebäude errichtet er nicht, seinen Ingenieur braucht man also nicht zu jagen.

Mission 16: Kruush

Auch hier muß der Gegner ausgeschaltet werden. Allerdings befindet er sich auf einer anderen Insel im Osten. Diesmal stehen nur ein Tierpfleger und ein paar Kreaturen zur Verfügung. Sondern Sie die Mulis aus, da diese im Kampf kaum zu gebrauchen sind und nicht über das Wasser kommen würden. Der eigene Dino sollte nur mit anderen Monstern in Kontakt kommen, wenn er paarungswillig ist – ansonsten fällt er über Ihre eigenen Tiere her.

Während die Herde über die Insel zieht und die kärgliche Fauna vernascht, sollte sie fremde Geschöpfe beseitigen. Gehen die Nahrungsreserven zur Neige, wird alles, was schwimmen und fliegen kann, Richtung Osten geschickt. Der Rivale sichert seine Basis mit einem Geschütz. Zerstören Sie es und seinen Gentank (oder dessen Aufwertung). Tiere, die kein Wasser überqueren können, schützen den Tierpfleger, der die Mission überleben muß. Wird er ernsthaft bedroht, darf er sich zur Wehr setzen.



17. Mission: So sollte eine gut funktionierende Basis mit neuen Aufwertungen aussehen.

Mission 17: Ape

Insgesamt 3000 Goop sollen abgebaut werden – dann ist die Mission vollbracht. Ziehen Sie also mit den Spezialisten und fünf Vögeln am Landeplatz Richtung Süden. Dort liegt eine eigene kleine Basis, die dringend eines Ingenieurs bedarf. Während der Genetiker sichert, vermehrt der Tierpfleger eifrig die wenigen Kreaturen, um die bald auftretenden Angriffe abzuwehren. Nordöstlich Ihrer Basis liegt die des ersten Gegners; auf einer Insel im Südosten macht sich ein zweiter Konkurrent breit. Zwar haben Sie einen wirtschaftlichen Auftrag, aber zumindest der Widersacher auf der eigenen Insel sollte beseitigt werden, damit er beim Goop-Verdienen nicht ständig dazwischenfunkt. Errichten Sie ein oder zwei Lähmgeschütze im Nordosten, um die ersten Angriffe von dieser Seite abzuwehren. Erstmals können auch ein Genlabor, ein noch größerer Energieverteiler, Atmosphärenwind-Generatoren und Energiebündler gebaut werden. Bedenken Sie aber, daß nur die 3000 Goop zählen, welche die Himmlinge auf Ihrem Konto sehen wollen – Gebäude sind ihnen egal. Es stehen genug Mineralien zur Verfügung, um diese Summe zu erschürfen, aber auch eine Goop-Fabrik leistet gute Dienste.

Mission 18: Forte

Alle drei Rivalen müssen beseitigt werden, indem Sie deren Gebäude zerstören. Mit den Spezialisten und den beiden vorgefundenen Fröschen geht es gen Osten, wo an der Küste ein Mineralienfeld wartet. Dummerweise hat sich gleich nebenan auch der erste Gegner eingenistet. Ziehen Sie sofort eine Basis hoch; sobald der Gentank steht, klont dieser Vögel und Krabben. Starten Sie den Angriff gegen den Nachbarn so früh wie möglich. Die beiden übrigen Widersacher liegen auf Inseln im Süden und Osten. Mit Lähmgeschützen in diese Richtungen lassen sich Angriffe gut abwehren. Ihre Insel ist nicht sehr groß, der Botaniker muß auf jeden Fall ständig aussäen, um ausreichend Nahrung an die Kreaturen bringen zu können. Bei Pflanzenknappheit schickt man dem Kontrahenten einen Teil der Tiere auf den Hals – das senkt den Verbrauch und bringt einen dem Ziel näher. Geschieht dies immer mit dem gleichen Gegenspieler (beide sind etwa gleich stark), ebben die Übergriffe aus dieser Richtung schon bald ab. Geben Sie ihm nun den Gnadenstoß, so daß nur noch ein Konkurrent übrig bleibt. Der sollte kein Problem sein: Wer seiner Armee einen Tierpfleger (per Vogomuli) mitgibt, der die Horde zum Kampf anstachelt, hat einen entscheidenden Vorteil.

Mission 19: Huth

Wieder einmal wollen die Himmlinge 3000 Goop auf Ihrem Konto sehen. Dieser Auftrag ist recht einfach, da nur mit Angriffen eines Gegners zu rechnen ist; er sitzt im Südwesten Ihrer Insel. Mineralien gibt es direkt an der Landestelle, wo man sofort mit dem Bau einer Basis beginnt. Achten Sie darauf, daß eigene Kreaturen sich nicht auf das Eisgebiet im unmittelbaren Norden begeben, weil sie dort recht flott zu Eiswürfeln mutieren. Während fleißig an der Basis gewerkelt wird, sollten einige kampfstarke Tiere, unterstützt von Lähmgeschützen, die Südfront absichern. Vor allem die wichtige Goop-Produktion darf nicht gestört werden. Angriff ist auch hier die beste Verteidigung – wer also seinen Kontostand unbehelligt steigen lassen will, darf die Initiative ergreifen und den Gegner fertigmachen.

Mission 20: Voss

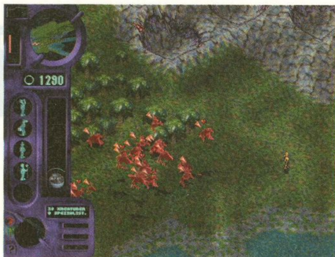
Zwei Mitbewerber um die himmlische Gunst machen einem das Leben schwer – der eine im Süden, der andere östlich der eigenen Ausgangsposition. Die Himmlinge wollen Gutes von Ihnen sehen und eröffnen eine Bio-Zone im Südwesten. Während die Herde wächst (vor allem der Froschbestand nebst den entsprechenden Kreuzungen), sollte Ihr Botaniker mit einigen Kreaturen als Geleit in der Bio-Zone tätig werden und Pflanzen anbauen. Ist diese Zone erschöpft, wird eine weitere im Süden Ihrer Basis errichtet. Hier geht der Botaniker wie gehabt vor. Es kann nicht schaden, noch mehr Wesen dorthin zu schicken, um beim nächsten Besuch der Himmlinge kräftig Punkte einzuheimsen. Diese eröffnen, sobald die Bio-Zone brachliegt, eine neue direkt bei der eigenen Basis; diesmal sind Frösche gefragt. Gut, daß Sie schon vorgesorgt haben.

Mission 21: Shnorden

Ihr Gegenspieler soll ausgeschaltet werden – leichter gesagt als getan. Zunächst sind Sie es nämlich, der bedroht ist: Die kleine Basis im Osten ist ziemlich ramponiert, es sind kaum eigene Schöpfungen vorhanden, es steht kein Genetiker zur Verfügung, und der Gegner schlägt kurz nach Spielbeginn zu.

Errichten Sie daher einen Gentank. Nach dessen Fertigstellung sollten alle übrigen Gebäude abgerissen werden, um das gewonnene Goop in Vögel zu investieren. Der Tierpfleger sorgt dafür, daß die Monster zwischen den Kämpfen fleißig Nachkommen zur Welt bringen, während der Botaniker Pflanzen wachsen läßt.


22. Mission: Über einen Tempel freuen sich die Himmlinge sehr.


24. Mission: Hitchcock läßt grüßen – Jagd auf einen feindlichen Ingenieur.

Die Angriffe erfolgen von Norden und Osten her – Ausgangspunkt ist aber eine einzige Basis. Schicken Sie mehrere Vögel als Abwehr gegen die überwiegend landgebundenen Viecher nach Osten. Ist die Energieversorgung erst einmal gesichert, kann der Ausbau der eigenen Basis vorangetrieben werden. Das Genlabor des Konkurrenten ist ein lohnendes Ziel. Die beste Taktik ist, immer wieder mit kleineren Trupps anzugreifen – bevor man mit der richtigen Übermacht die restlichen Gebäude der gegnerischen Anlage zerstört.

Mission 22: Natismad

Die Himmlinge haben mehrere Zonen zur Verfügung gestellt, in denen Punkte gesammelt werden sollen. Leider sind Sie nicht alleine – zwei Mitbewerber haben den gleichen Auftrag. Haben Ihre Genetiker noch keinen Kontakt zu Dinos gehabt, bietet sich östlich der Startposition Gelegenheit dazu. Einer der Gegner hat dort eine Basis, in der sich mehrere der Saurier herumtreiben. Zu Missionsbeginn geben die Himmlinge vier Zonen vor: eine für Frösche (Südwesten), Vögel (Nordosten) und Dinos (Südosten). Ganz im Osten ist eine sogenannte Tempel-Zone. Hier erwarten Ihre Prüfer den Bau eines Energiebündlers. Ihre Widersacher liegen im Norden und im Osten des Startgebietes, verfügen nur über kleine Basen, die sich recht einfach ausschalten lassen. Konzentrieren Sie sich aber erst auf eine der himmlischen Zonen – besonders das Vogelgebiet bietet sich an, da die Flieger gut zum Abfangen gegnerischer Übergriffe geeignet sind. Ist eine der Zonen erschöpft, wird ein neues Biomassengebiet nordwestlich der eigenen Basis eröffnet. Die Mission ist sogar dann zu lösen, wenn eine der Zonen keine Ihrer eigenen passenden Schöpfungen enthält – versuchen Sie aber dennoch, möglichst alle Wünsche der Himmlinge zu erfüllen. Die erwähnte Tempel-Zone sollte erst nach Erledigung des östlichen Gegenspielers in Angriff genommen werden. Errichten Sie zunächst einen Energiedetektor, der dann zum Energiebündler aufgewertet wird (zum Holztransport eignen sich besonders Vogokrabben). Sobald die neue Anlage mit Strom versorgt wird, sind die himmlischen Wesen zufrieden.



Netter Gimmick: Nach getaner Arbeit rechnen Sie in »Space Invaders«-Manier mit den Himmlingen ab.

Mission 23: Kaminski

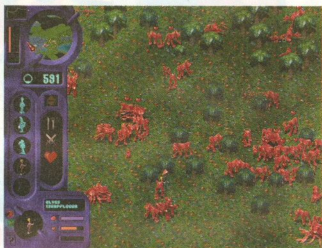
Ein weiterer Auftrag, bei dem bis zum Eintreffen von Ersatz durchgehalten werden soll (siehe Mission 12). Nordöstlich der Starteinheiten liegt eine arg lädierte, eigene Basis. Dummerweise haben Sie nur Genetiker und Tierpfleger dabei – an Reparaturen ist nicht zu denken. Unter allen Umständen das Genlabor schützen, das sofort Vogokrabben klont. Setzen Sie den Genbastler zur Verteidigung ein.

Der Tierpfleger sorgt für die Fortpflanzung seiner Schützlinge und führt sie von einer Pflanzung zur nächsten. Trotzdem bleibt er aber immer in Reichweite der Anlagen.

Der Landeplatz der Verstärkung liegt im Osten hinter einer gegnerischen Basis. Machen Sie sich mit allen Kreaturen und den beiden Spezialisten rechtzeitig auf den Weg (circa 20 Zeiteinheiten vor Landung der Rakete), meiden Sie aber Kämpfe so weit es geht. Mit Besteigen der Rakete durch den Genetiker und Tierpfleger (einzeln) ist die Mission dann endlich überstanden.

Mission 24: Biosphere

Der letzte Auftrag hat es in sich – die Himmlinge erwarten viele gute Taten. Jedoch sind da noch drei andere Bewerber, die Ihnen sehr früh das Leben schwer machen. Nach Aufbau der Basis am Landeort sollte der Dino sofort von den übrigen Kreaturen getrennt werden; die anderen Tiere kommen unter die Obhut des Tierpflegers, der für Nachwuchs sorgt. Haben einige Jungtiere das Licht der Welt erblickt, begleiten diese den Botaniker zur Bio-Zone im Norden. Hier müssen die ersten Feindwesen beseitigt werden, um alleine bei den Himmlingen abzusahnen. Diese sind über das Versagen des Rivalen so erzürnt,


24. Mission: Da lacht das Tierpflegerherz – Mulis, soweit das Auge reicht.

daß sie seine Basis südöstlich der Zone angreifen. Schicken Sie den Dino hinterher, um dem Verlierer den Rest zu geben.

Die beiden anderen Gegner befinden sich weit westlich und nordwestlich von Ihnen, kommen jedoch ständig mit neuen Angreifern auf Ihre Basis zu. Da die erste Zone nach Schließung durch eine Muli-Zone im Süden der Ausgangsposition ersetzt wird, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie konzentrieren sich auf die Zucht von Mulis und deren Kreuzungen, um in dieser Zone früh Punkte zu sammeln, oder Sie kümmern sich zunächst um die Gegenspieler.

Mulis sind bei Angriffen sehr gefährdet – es ist sicherer, auf kampfstarke Kreaturen zu setzen. Erfreuen Sie gleichzeitig die Himmlinge, indem der Botaniker fleißig sät und die Goop-Fabrik Punkte sammelt. Mit etwas Glück sind die Himmlinge auch schon zufrieden, bevor die Muli-Zone aufgesucht wird.

Mit dieser Mission ist auch Gene Wars beendet. Bei Erfolg verleihen Ihnen die Himmlinge einige Medaillen – und als Überraschung können Sie die aufgestauten Aggressionen gegen die Tugendwächter endlich gebührend loswerden. **(mk)**

Bischoff & Partner

O. Bischoff & Th. Lademann GbR
Fürstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt/Oder
Tel.: 03 35/5 61 52 10 • BTX: BISCHOFF#

CD–ROM • CD-ROM								
			Dungeon Keeper	DV	79 DM*	Privateer 2 –		
AH-64D Longbow	DV	86 DM	F 1 Manager 96	DV	79 DM	The Darkening	DV	86 DM
Armored Fist 2	DV	86 DM*	F 1 GP 2	DV	89 DM	Rally Racing 97	DV	78 DM
Baphomets Fluch	DV	86 DM	F-22 Lightning 2	DV	86 DM	Road Rash	DV	64 DM
Bleifuß 2	DA	68 DM	FIFA Soccer 97	DV	79 DM	Schleichfahrt	DV	74 DM
Bundesliga			HIND	DV	74 DM	Star Trek Warrior Set	DV	71 DM
Manager 97	DV	71 DM	Mechwarrior 2 –			Syndicate Wars	DV	81 DM
Comanche 3.0	DV	86 DM*	Mercenaries	DV	84 DM	TFX EF 2000 Spec. Ed.	DV	84 DM
Command&Conquer 2	DV	91 DM	Nascar Racing 2	DA	81 DM	War Wind	DV	76 DM
Creatures	DV	78 DM	NBA Live 97	DV	79 DM*	Warcraft 2 Spec. Edit.	DV	84 DM
Crusader – No Regret	DV	71 DM	Need for Speed			WC IV incl. T-Shirt	DV	68 DM
Das schware Auge 3	DV	45 DM	Spec. Edit.	DV	86 DM	Worms Spec. Edition	DV	72 DM
Destruction Derby 2	DA	81 DM	NHL Hockey 97	DV	79 DM	Z	DV	82 DM
Diablo	DV	80 DM*	Phantasmagoria 2	DA	79 DM	Zork Nemesis	DV	84 DM

Lieferung: Nachnahme 10 DM+NN; Vorkasse 7 DM (nur Euroscheck)
Frei Haus 5 DM (nur Raum Frankfurt/Oder)
Mit „*" gekennzeichnete Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Preisliste kostenlos, Ladenpreise können abweichen; Preisänderungen vorbehalten

TOTAL SOFTWARE PRÄSENTIERT:

FIFA 97 DV, NHL 97 DV, NBA 97 DV FÜR NUR JE 77.-DM

LARRY 7 DV	89.-	DIABOLO DV	89.-
D.SIEDLER 2 MiD. DV	29.-	THEME HOSPITAL DV	77.-
GENE WARS DV	77.-	MECHWARRIOR 2 DV	93.-
C&C 2 RED A. DV	89.-	PRIVATEER 2 DV	84.-

PROJECT PARADISE, SPIEL DES MONATS! DV 74.-

NON-STOP TEL/FAX 069-282165 !!!

FAX BESTELLER BEKOMMEN 1 GRATiS DEMO CD, INFOS ANFORDERN

CHRISTOPHER KOLUMBUS DV20.- | SCHLEICHFAHRT DV 78.-

DIE HARD TRILOGY DV ODER SOVJET STRIKE DV,PSX JE 89.-!!

FÜR FRANKFURTER DIREKT-ABHOLUNG MÖGLICH!!

B + E Games

Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt
T-Online: *200570972118963#
eMail:BE.Games@t-online.de
Bestellannahme: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr
Tel. 09721/ 18 56 32, 18 56 33
Tel. 0177/2475910,2475911 Fax.09721/189633

NBA Live ´97	**69,90**
Formel 1	**67,90**
Com.&Conq.2	**79,90**
Ace Ventura	59,90
Com & Conq 2 Mis.	27,90
Daggerfall	69,90
Dark Forces 2	79,90
Die Hard Trilogy	74,90
Dominion	69,90
Down in the Dumps	69,90
Dungeon Keeper	69,90
Fifa '97	69,90
Hugo 4	59,90
Jagged Alliance 2	69,90
Privateer 2	79,90
Phantasmogoria 2	74,90
Sega Rally	67,90
Wing Commander 4	59,90

Alle Spiele DV oder DA!!

Alien Trilogy	74,90
Bundesliga Man. 97	69,90
Diablo	79,90
Discworld 2	79,90
DSA 3	34,90
F1 GP 2	79,90
Madden NFL´97	69,90
Nascar Racing 2	74,90
NBA Hangtime	69,90
Need for Speed SE	59,90
Nemesis	69,90
NHL' 97	69,90
Pandora Akte	77,90
Road Rash	59,90
Schleichfahrt	69,90
Siedler 2 Mission	27,90
Theme Hospital	69,90
Tomb Raider	64,90
Tunnel B1	79,90
Warcraft 2 - Exkl.	79,90
WORMS Spec. Ed.	69,90
Zork Nemesis	79,90

!!! Gesamtpreisliste kostenlos !!!

B + E Games

Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN. Vorkasse 6,90 DM
Ab 300,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).





NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

FUN Spiele Center Memmingen

Top-Angebot:

Privateer 2
74,90 DM

Diabolo
69,90 DM

HBF
Bahnhofstr.
Schwesterstr.
Maximilianstr.
FUN
Waldhornstr.

Schwesterstr. 20 · MM · Fon [08331] 47026

Riesenauswahl an PSX und PC/CD-Rom-Spielen

Ausstellung für Computer, Software und Elektronik

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und besucherstärkste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern auch an Semi-Profis und Profis.

HobbyTronic
Computerschau
täglich 9-18 Uhr
19.–23.2.97

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media" mit neuesten Produkten
- Das Highlight in diesem Jahr: **Erlebniswelt 3D**

Sonderschau des weltweit ersten 3-D-Museums, Dinkelsbühl, und des EXPLORA-Museums für Wissenschaft und Technik, Frankfurt. Ein wahres Feuerwerk an faszinierenden und frappierenden dreidimensionalen Bildern und Phänomenen.

Westfalenhallen Dortmund

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf: 02 31 / 12 04-880 (Faxgerät auf „Abruf" oder „Polling" stellen, wählen und starten.)

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund
Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · T-ONLINE: westfalenhallen#

KOMPLETTLÖSUNG: LEISURE SUIT LARRY 7

DIE SECHS PRÜFUNGEN DES LARRY LAFFER



Eine Seefahrt ist nicht nur lustig, sondern auch strapaziös – besonders, wenn man Larry Laffer heißt. Wir verraten Ihnen, wie die schwierigsten Hürden zu meistern sind.

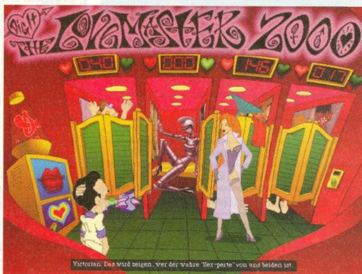
Männer sind nicht ohne Schwächen, Larry kann davon ein Lied singen. Mit unserer Komplettlösung zu »Leisure Suit Larry 7« sollte es für Sie aber kein Problem mehr sein, Kapitän Tygh Ihre Qualitäten zu beweisen. Gleich zu Spielbeginn sitzt unser Held in der Patsche. Um ihn aus seiner mißlichen Lage zu befreien, nehmen Sie das Haarstrickset vom rechten Tisch. Die Schraubzwinge (links) wird ebenfalls eingesteckt. Im Inventory öffnet man das Haarset und biegt die gefundene Nadel mit der Schraubzwinge. Sobald Larry einmal stillhält, lassen sich mit dem neu geschaffenen Utensil die Handschellen öffnen. Im nächsten Raum untersuchen wir die Glastür und geben unter dem Punkt »andere« das Kommando »einschlagen« ein.

Nun kann das eigentliche Abenteuer beginnen. An Bord der PMS Bounty marschiert Larry mit Hilfe der Karte zu Kabine Null. Dort schnappen Sie sich das Klopapier und die Spraydose. In der Lounge (Karte benutzen) erhält man alle nötigen Informationen zum Wettbewerb. Außerdem bekommt Larry die Punktekarte, auf der sein jeweiliger Erfolgsstatus festgehalten wird.

Der LiebesMeister 2000

Stecken Sie hier Ihre Punktekarte in den großen Mund (links). Larry hat in den folgenden Sekunden zwar viel Spaß, erreicht aber nur ein niederschmetterndes Ergebnis. Begeben Sie sich deshalb zum kleidungsfreien Pool (Karte). Nach einem Gespräch mit Steward Dick redet man mit der schönen Drew. Werfen Sie einen Blick auf ihr Buch und fragen, ob Sie es mitnehmen dürfen. Außerdem reden wir mit ihr über Kleidung.

In der Bibliothek betrachtet man sämtliche Bücher, darunter auch eins über Anton Fokker, geschrieben von Drew Baringmore. Nach einem kleinen Plausch mit Victorian Priciples wählen Sie das Thema »andere« und geben irgendeinen unsinnigen Begriff ein (zum Beispiel »Redaktionsschluß«). Während die Dame am Computer werkelt, greift sich Larry ihr Buch. Im Inventar entfernt er die Hülle und benutzt sie mit Drews Erotikbuch. Verlassen Sie die Bücherei, und kommen Sie kurz darauf wieder hinein – die prüde Victorian hat sich zur wahren Sexpertin gemausert. Den Kleber in der Babymilchflasche benötigen wir später. Anschließend reden Sie mit der Femme Fatale über alle Punkte. Beim Wort »Sex« wird sie hellhörig, bei »beweis es« ehrgeizig und bei »LiebesMeister 2000« erweist sie sich als gute Helferin im Kampf gegen den Potenzmesser.



Stille Wasser sind tief: Für die Bibliothekarin stellt der LiebesMeister 2000 kein Problem dar.

Das Pupsdeck-Hufeisenwerfen

Bei diesem Wettbewerb geht es darum, ein Hufeisen gezielt auf eine mehrere Meter entfernte Metallstange zu werfen. Schieben Sie dazu Ihre Punktekarte in das Hinterteil der Zentauren-Statue. Anschließend klicken Sie auf das Feld und den Befehl »spielen«. Wie nicht anders zu erwarten, verfehlt Larry sein Ziel. Wo er aber schon einmal da ist, quatscht er mit den Country-Sängerinnen Nailmi und Whydontcha über alle Themen von Belang.

Mit Drew halten wir ein Schwätzchen über »Fokker« und alle Folgestichworte. Auf dem Promenadendeck nehmen Sie den Feuerwehrschlauch mit und suchen die Piratenputze Peggy, die sich immer auf dieser Etage herumtreibt. Sie sagt uns, wo wir einen Kabinenburschen finden: im Ruheraum nur für Angestellte. Die Hochsicherheitstür läßt sich durch ein einfaches »drücken« öffnen. Im folgenden Zimmer steckt Larry den Überbrückungsdraht und die Gleitcreme ein. Die Zettel am schwarzen Brett werden alle durchgelesen. Schauen Sie sich die Schließfächer an – ohne Code lassen sie sich nicht öffnen. Also fragen Sie Peggy nach der Kombination und versuchen Ihr Glück beim zweiten Schließfach in der untersten Reihe. Nach Eingabe des Schlüssels (90-60-90) betreten wir das Reich des Kabinenburschen Xqwzts.

Dort kauft man ein paar schmutzige Bildchen und horcht Peggy aus, wie man dem Armen eine Freude machen könnte: Er wünscht sich nichts sehnlicher als einen Paß. Also fordern Sie vom Purser Ihren Ausweis. Da er uns nicht traut, müssen wir erst einen Beweis unserer Identität zusammenbasteln. Mit dem Kleber



Beim Striplügen gehört Schummeln zu den Grundtugenden. Warum also nicht jedesmal den Spielstand speichern?

aus der Bücherei behandelt man die Bilder und kombiniert sie mit der Schlüsselkarte. Purser Peter gibt uns als Austausch endlich den Ausweis, den wir sofort Xqwzts überreichen. Nachdem dieser sich im wahrsten Sinne des Wortes aus dem Staub gemacht hat, greift sich Larry den Hausmeisterschlüssel. Mit diesem läßt sich die Tür im Bugladeraum aufschließen. Nachdem man Drews Koffer gefunden hat, teilt man ihr sofort die freudige Nachricht mit. Unglücklicherweise scheint die Gute an einem Reinlichkeitsfimmel zu leiden. Während sie in unserer Kabine duscht und kein Ende in Sicht ist, befestigen wir den Feuerwehrschlauch an der Toilette und betätigen die Spülung. Verlassen Sie das Zimmer, und laufen Sie gleich zurück. Am Boden der Dusche hat sich etwas Schimmel gebildet, den man natürlich mitnimmt.

Im Restaurant bestellen wir bei Fleischschneider Wang so oft Flanfelkel, bis er das Bild verläßt. Das ist Ihre Chance, sich das Tranchiermesser und die Wärmelampe unter den Nagel zu reißen. In der Lounge ordert man beim Barkeeper Johnson eine »Riesenerektion«. Während er mit dessen Zubereitung beschäftigt ist, schlüpft Larry durch die anliegende Tür in den Umkleideraum der Möpse. Dort tauscht man das Gleitspray gegen das Deodorant aus und drückt den roten Knopf. Auf der Bühne betrachten wir den großen Scheinwerfer, nehmen die Glühbirne und setzen die Wärmelampe ein. Gehen Sie aus der Lounge und kehren gleich wieder um: Die Möpse geben nun endlich das angekündigte Konzert, und Larry hat von allen Zuschauern sichtlich am meisten Spaß.

Nach der aufsehenerregenden Show schnappt man sich von der Bühne die kleinen Lämpchen und die Fernsteuerung (links). Über die Karte wandern Sie zu den beiden Skulpturen und betrachten die Venus-Statue. Nachdem Larry von deren Fuß einen Würfel entfernt hat, ist das Kunstwerk zerstört. Maschiert man nun hinaus und kommt wenig später zurück, ist der Erbauer verschwunden. Über die Leiter klettert man nach oben und nimmt den Schraubenzieher mit. Der aus der Decke ragende Stahlstift ist der untere Teil des Metallstabes vom Hufeisenwettbewerb. Befestigen Sie daran die Lämpchen und benutzen die Fernbedienung – der Stab ist nun magnetisiert. Beim zweiten Versuch, den Wettbewerb zu gewinnen, hat Larry endlich Erfolg.

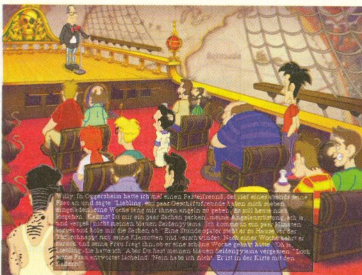
Schummelei beim Craps-Turnier

Im Restaurant schaufelt man sich ordentlich Bohnendip ein und stellt sich im Kasino neben die Gentlemen. Klicken Sie auf Larry und anschließend auf den rüden Befehl »furzen« – die lästige Konkurrenz verschwindet umgehend. Mit dem Klopapier manipulieren wir die Würfel und bringen sie mit dem Spieltisch zusammen.

Wo ist Dildo?

Dieses Spiel-im-Spiel karikiert die in Amerika sehr beliebten »Where is Waldo«-Bilderbücher. In Larry 7 sind 32 der kleinen Kerlchen versteckt. Erst wenn alle gefunden wurden, bekommen man als Belohnung eine zusätzliche Grafik präsentiert. Achten Sie bitte darauf, daß einige Orte mehrfach von Dildo heimgesucht werden. Es lohnt sich also, immer wieder zurückzukehren. Der folgenden Liste entnehmen Sie die 32 Verstecke:

Angestelltenzimmer: hinter dem Tisch.
Auditorium: Eingang zur Bibliothek, hinter der rechten Säule, links beim oberen Deck.
Ballsaal: auf der Bühne, hinter dem rechten Tisch, rechts hinter der Statue.
Bowlingmeisterschaft: hinter dem Nashorn.
Brücke: auf dem Boden.
Bugladeraum: links am Boden.
Hilfe-Funktion, unter »Die Macher von Larry«.
Hinteres Deck: hinter der Dildo-Statue.
Hufeisenwerfen: hinten auf der anderen Spielbahn.
Kasino: auf dem Black-Jack-Tisch.
Kleidungsfreier Pool: bei den linken sowie den rechten Zweigen.
Kleidungswettbewerb: auf dem Terminal.
Kombüse: getarnt als Wurst.
Larrys Kabine 0: hinter dem Eimer, hinter den Rohren, hinter der Toilette.
LiebesMeister 2000: in der vierten Kabine.
Lounge: bei Johnsons Bar, hinter einem der Sitze.
Promenade: bei dem Gewächs.
Restaurant: getarnt als Wurst beim Splanfelkel, im Salat.
Statuengarten: bei Davids Fuß.
Umkleideraum der Möpse: beim Heuballen.
Victorian Principles: bei der Ananas, hinter der Uhr.
Vorderes Deck: bei der Schaf-Skulptur.



Wer es sich unbedingt geben will: Der Kohl-Roboter bietet eine gewaltige Sammlung uralter Witze.

Larry gewinnt – und Erfolg macht ja bekanntlich erotisch. Daher dauert es auch nicht lange, bis eine Dame namens Dewmi Moore auftaucht. Sie lädt uns zu einer Partie Striplügen ein.

Die Grundregeln bei diesem Spiel sind einfach:

1. Kontrollieren Sie immer, ob die Behauptung von Dewmi überhaupt stimmen kann.
2. Setzen Sie stets einen Wert mehr, als Sie haben. Beispiel: Larry besitzt drei Fünfer, behauptet also, im Spiel wären vier Stück.
3. Speichern Sie nach jeder gewonnenen Runde den Spielstand – so läßt es sich durchaus verkraften, wenn Larry einmal verliert.



Eine Frage des Geschmacks

Für den Kochwettbewerb schnappt man sich aus der Kombüse den Topf, das Salz und das Magazin, in dem der Fisch eingewickelt ist. Die Illustriertenseite wird daraufhin aufmerksam gelesen. Im unteren hinteren Laderaum gelangt Larry mit dem Hausmeisterschlüssel zu einigen Bibern. Dort zapfen Sie mit dem Topf etwas Bibermilch ab. Vom Barkeeper Johnson besorgt sich Larry Limonensaft (hier sehen Sie auch einen witzereißenden Kohl-Roboter). Die ebenfalls benötigten Kumquats finden wir beim Schaf am Vorderdeck.

In der Küche kombinieren Sie den Topf mit dem CyberKäse 2000 und fügen im Inventory die Kumquats hinzu. Das fertige Ergebnis kann noch nicht ganz überzeugen – aber keine Panik. Mit dem Orgasmuspuder aus Dewmis Zimmer (510) verleiht man dem Ganzen die nötige Würze. Bei der Jury legt man den Quiche de Larry auf das Förderband.

Larry – der bestgekleidetste Mann?

Auf der Brücke nimmt man sich den Sicherungskasten vor. Mit dem Überbrückungsdraht manipuliert Larry die Elektronik. Anschließend begibt er sich nach oben auf den Mast des Schiffes. Die Aktion hat folgendes bewirkt: Immer, wenn nun eine Lautsprecheransage erfolgt, wird das Segel aufgezogen, beziehungsweise heruntergelassen. Also wartet man die passende Gelegenheit ab, um mit dem Messer ein Stück aus dem Stoff herauszuschneiden. In Kapitän Queegs Ballsaal lassen wir uns von Jamie Lee Coitus alle Probleme erläutern und überreichen ihr das Segeltuch. Nachdem Larry wieder in seiner Kabine ist, kehrt er zurück in den Eingangsbereich des Ballsaals und betritt durch die Stage-Tür die Bühne. Das Ergebnis ist unglaublich: Larry Laffer setzt den neuen Modestandard. Im Testraum für den Wettbewerb öffnet man den Reißverschluß des Robo-Mannequins und setzt in das gefundene Lesegerät die Punktekarte ein.

Das Achterdeck-Bowling

In Xqwzts Zimmer öffnen wir mit dem Schraubenzieher den Luftschlitz. Im dahinterliegenden Raum findet man sich in völliger Dunkelheit wieder. Klicken Sie auf die Bildschirmmitte (Larry) und wählen »ausziehen«. Die peinliche Folgeszene ist schnell vergessen, nachdem eine mysteriöse schwarze Dame Larry einen Besuch abstattet. Nehmen Sie das Spitzentuch vom Boden und schmieren etwas von der Gleitcreme darauf. Im hinteren Laderaum (Schlüssel benutzen) sprüht man das Deodorant in den Bowlingpin-Behälter.

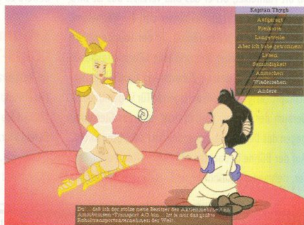
Beim Wettbewerb selbst steckt man die Punktekarte in die Walroß-Statue und schnappt sich eine Bowlingkugel, um sie mit dem Taschentuch einzureiben. Nachdem die Kugel auf die Bahn gefeuert wurde, wird deutlich, welch explosive Mischung Larry gerade fabriziert hat.



Die Jury ist begeistert – dank des Orgasmuspuders ist die Kochmeisterschaft überhaupt kein Problem.

Auf dem Weg zum Happy-End

Larry steht kurz vor seinem Ziel. Zuvor muß er aber noch einiges erledigen. Im Restaurant betreten wir durch die hinten liegende Tür das zuvor verschlossene Zimmer. Unter einem der Stühle liegt ein Stück Papier. Bei genauerer Untersuchung stellt es sich als eine Lebensversicherungspolice heraus. Beim Purser fordert man nun die Kabinennummer von Annette Ammbumsen – vergeblich. Also rufen wir den lästigen Steward vom Telefon aus an und verlangen abermals die gewünschte Person. Anschließend bittet man den Purser, nach dem aktuellen Kontostand zu sehen. Während er weg ist, untersucht man dessen Telefon und drückt den roten Knopf. Auf der Karte erscheint nun die »Suite des Besitzers«.



Kapitän Tygh ist zwar blond, aber nicht blöd. Beim Anblick einer 500-Millionen-Dollar-Aktie kann auch sie nicht »Nein« sagen ...

Dort öffnet man die Glastür und gibt Larry im angrenzenden Raum das Kommando, sich auszuziehen. Die folgende Zwischensequenz bildet einen der Tiefpunkte in der Karriere des armen Laffer. Kehren Sie anschließend wieder in die Suite zurück und drücken den Knopf. Annette zeigt sich vorerst wenig kooperativ, ändert ihre Meinung nach Vorzeigen der Versicherungspolice aber recht schnell. Mit einer 500-Millionen-Dollar-Aktie in der Tasche stiefelt man endlich zu Kapitän Tygh und gibt an der Kajütentür »klopfen« ein.

Leider ist die holde Blondine von Larry überhaupt nicht angetan. Sprechen Sie mit ihr über alle Themen, und zeigen Sie ihr die Punktekarte. Da dies alles nichts hilft, gibt es nur noch eine Möglichkeit: Mit der Aktie vor der Nase kann auch der Kapitän nicht mehr widerstehen. Schauen Sie sich den Abspann auf jeden Fall bis zum Schluß an: Es folgt ein kleiner Vorgeschmack auf Larry 8. (mk)

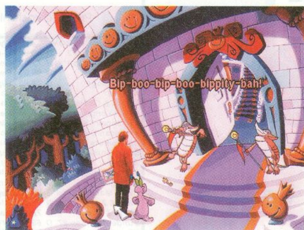
KOMPLETTLÖSUNG: TOONSTRUCK

AUFRUHR IN NIEDLINGEN

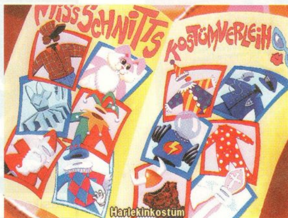
Ohne Mals Hilfe sind die niedlichen Einwohner der Zeichentrickwelt hilflos. Ohne eine Komplettlösung teilt so mancher Spieler das Los mit ihnen.

Beim Kampf gegen die dunklen Machenschaften von König Widerlus hat Christian Giegerich bis zur letzten Zeichentricksequenz durchgehalten. Das Abenteuer beginnt in Niederlingen. Nach seiner Audienz bei König Nick begibt sich Mal Block eine Etage tiefer durch die rechte Tür zum königlichen Erfinder. In einer Unterhaltung mit diesem erfahren Sie, daß der Wissenschaftler seine Brille vermißt. Im oberen Stockwerk fragen wir den Butler aus. Zurück im Labor schlagen Sie Wirrwah vor, in seiner Tasche nachzusehen. Der Erfinder unterbreitet Ihnen seinen Schlachtplan. Nach dem Erhalt des bodenlosen Beutels gehen Sie zurück auf den Flur und versuchen, die linke Tür zu öffnen – vergeblich. Verlassen Sie den Palast und sprechen mit den Wachen. Lassen Sie sich nach der Begrüßung den Tanz noch einmal vorführen. Sobald einer der Soldaten seinen Schlüssel verloren hat, schnappt man sich diesen. Hiermit wird die Tür im Flur geöffnet. Im dahinterliegenden Schlafzimmer lassen Sie Flux die Leiter nach oben steigen. Den gefundenen Gutschein stecken wir ein. Lesen Sie die Mitteilung neben dem Spiegel und wenden sich dann den Schubladen zu. Hier schließen Sie zunächst die obere und öffnen danach die untere Lade. Nachdem ebenso mit dem rechten und linken Fach verfahren wurde (Reihenfolge beachten), springt ein Geheimgang auf. Mal nimmt die auf der Kommode stehende Spieluhr, rollt den Teppich zurück und betritt den geheimen Durchgang. Im Keller befiehlt man Flux, sich auf die lose Bodendiele zu stellen und tritt schließlich kräftig drauf – die Falltür ist offen. Wieder im Schlafzimmer schiebt Mal den Teppich zurück und zieht am Strick. Der heraneilende Butler erlebt sein blaues Wunder. Im nun unbewachten Pokalzimmer greifen Sie sich die rote Angeltrophäe von der Wand und verlassen das Schloß.

In der Stadt betreten wir die Bäckerei und unterhalten uns mit den Fröschen. Durch das Benutzen des Klaviers bekommt Mal zwei Tasten. Im Kostümverleih plaudern Sie mit Ms. Schnitt. Anschließend geht es in die örtliche Kneipe. Dort sorgt eine Maus für Ärger. Um den Nager einzufangen, scheucht man sie unter die Falle. Nun setzt sich Mal an die Orgel. Befehlen Sie Flux, die Falle zu betätigen. Nach dem Erhalt des durchlöcherten Bierkruges stecken Sie die erledigte Maus ein und spazieren in die Spielhölle. Hier unterhalten Sie sich mit dem Inhaber über das WACMAN-Videospiel und treten anschließend gegen ihn an. Die folgende Actionsequenz ist nicht schwer zu gewinnen – immer ducken und wie wild auf den Feuerknopf hauen. Als Gewinn bekommen wir eine goldene Kette. Sprechen Sie den Tintenfisch auf das Kraft-o-meter an, und versuchen Sie Ihr Glück. Im Schloß tauscht man die Gießkanne aus dem Pokalzimmer gegen den Krug aus. Außerhalb der Stadt lassen Sie das Häschen Fluffly von seinem Leid erzählen. Weiter links reden Sie mit der Fütterscheuche über alles, nehmen einen Maiskolben und betreten die Scheune. Nach einem Tratsch mit Marga und Polly füllen wir am Düngerfaß unsere Gießkanne auf. Drei Bilder weiter westlich treffen Sie auf G.B. Wolf. Er läßt uns erst passieren, wenn wir ihm etwas Wein besorgen. Zurück beim Eichhörnchen stiefeln Sie nach Norden. An der Bahn legt man die Maus in die freie Hand und weckt sie mit dem Dünger auf. Jetzt betreten Mal und Flux die Bahn und fahren ins Trickreich.



Während uns die Wächter ein Ständchen halten, schnappen wir uns schnell den Schlüssel.



Mit dem Harlekinkostüm machen Sie der Fütterscheuche eine Freude.

Die Erkundung des Trickreichs

An der Weggabelung nehmen wir den linken Pfad, lesen die an der Knochensäule haftende Werbung und sprechen vor der Toilette mit dem Wachmann. Im Fitneß-Studio unterhalten Sie sich mit Kraftprotz Jim. Zurück an der Kreuzung wählt man den mittleren Weg und versucht, das Schild zu nehmen. Vor WACME(tm) (über rechten Weg zu erreichen) stellen wir die Kuckucksuhr auf Sechs, worauf der Polizist Feierabend macht. Das Kaufhaus läßt sich betreten, indem man immer die Tür wählt, über der gerade ein weißes Lämpchen aufleuchtet. Im Gespräch mit den Verkäufern Kläff und Fauch lassen Sie sich zuerst die Zigarre, dann die Blume, das Juckpulver und schließlich den Boxhandschuh vorführen. Nach der letzten Zwischensequenz steckt Mal schnell die über Fauch kreisenden Sterne ein. Betrachten Sie die Bilder an der Wand. In Niedlingen benutzen Sie das Telefon in der Kneipe und geben die Kombination blau, lila, rot, orange, gelb, grün, orange ein. Die Farben grün, orange und lila sind Mischfarben. Im Quiz werden Sie über etliche Gegenstände im Trickreich ausgequetscht. Alle sechs Fragen müssen richtig beantwortet werden, die Reihenfolge ist immer anders. Hier die Antworten:

- Bodenfliesen in Jims Gym: blau.
- Rocky Mountains: orange.
- andere Farbe in Kläffs Fell: lila.
- Blumentöpfe vor WACME: lila.
- Pfeil, der zum WACME zeigt: rot.
- Jims Fell: blau.
- Fischschwänze am Örtchen: gelb.
- Kläffs Halsband: grün.
- andere Farbe in Fauchs Fell: orange.
- Linker Fisch des Polizisten: gelb
- Rechter Fisch des Polizisten: rot.

Haben Sie das Quiz gewonnen, verlassen Sie die Gaststätte und nehmen das Paket von der Straße. Mit den Springbohnen im Gepäck läuft Mal zurück ins Trickreich und hält sie Kläff unter die Nase. Somit werden wir als WACME-Kunde registriert und dürfen uns am Präsent-o-mat bedienen. Hier angelt man sich mit Hilfe der Knöpfe nach und nach den Magneten, den Handschuh und den Hammer. Im Stall benutzt man den Magneten mit dem Heuhaufen und findet so das fehlende Teil für den Butterer. Als Dankeschön für den funktionierenden Apparat erhalten Sie von Marga zwei Butterklumpen, die im Inventar voneinander getrennt werden.

In der Spielhölle versuchen Sie, mit dem Holzhammer auf das Kraft-o-meter zu schlagen, was jedoch kräftig in die Hose geht. In Jims Gym streichen wir etwas Butter auf das Pferd (in der Mitte des Raumes). Bitten Sie Jim um eine weitere Vorführung und benutzen anschließend die Muskelmaschine (links). Zurück in der Spielhalle wiederholen Sie die Holzhammerprozedur und gewinnen den Wein. Vergessen Sie nicht, die Glocken vom Boden mitzunehmen. Spätestens auf dem Weg zum Großen Bösen Wolf werden Sie Zeuge einer weiteren Übelierung. Betreten Sie den Stall und unterhalten sich hier mit der verwandelten Maso-Marga und Peitschen-Polly. Füllen Sie die Gießkanne mit dem Gift auf und suchen danach den Wolf auf, dem der Wein entgegengestreckt wird.

Gefangen beim bösen Wolf

Sekunden später finden sich Mal und Flux in einem Kochtopf wieder. Dieser wird abwechselnd nach links und rechts geschaukelt, bis der Kessel ziellos im Raum umherrollt. Nachdem die Wölfe besiegt wurden, schnappen wir uns den Grillspieß sowie das Buch und werfen danach den Mais ins Feuer. Das frische Popcorn tauscht man bei Fluffy gegen die Zuckerwatte ein. Lesen Sie sich das Eichhörnchenbuch durch und tauschen es bei Ms. Schnitt gegen das Rätselbuch aus. Anschließend geht es zurück in den dunklen Wald. Ganz links liegt das gefürchtete Übelland.

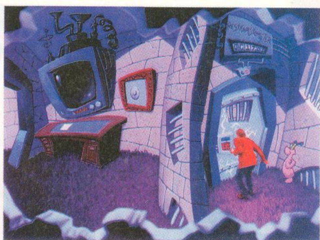
Der erste Ausflug im Übelland

Achtung: Vielleicht sind Sie schon früher im Übelland, als Ihnen lieb ist – nämlich im Gefängnis. Falls nicht, dürfen Sie diesen Absatz getrost überspringen. Für alle anderen gilt: Solange über den Teppich laufen, bis Mal statisch aufgeladen ist (erkennbar an den Blitzen). Von der hintersten Ecke aus berühren wir die Sicherungsanlage der Tür, um die abzusitzenden Tage auf der elektronischen Tafel zu reduzieren. Wiederholen Sie dieses Spielchen so oft, bis Sie frei sind.

Im Übelland sprechen wir mit der Türsteherin der Bowlingbar und betreten danach die Werkstatt gegenüber. Fragen Sie den Roboterschmied aus und lesen ihm aus dem Enigma-Buch vor. Nach dem Kurzschluß des Blechmannes nimmt Mal den Pümpel und betritt das Gefängnis nebenan. Dort ziehen Sie das Bild beiseite und dürfen im folgenden Schiebepuzzle Wiederlus' drei Schergen zusammensetzen. Das tragbare Loch aus dem Safe und das Stempelkissen stecken wir ein. Auf der Straße hebt Mal das Fleischstück (rechts unten im Bild) auf. Legen Sie das tragbare Loch in die Schlaggrube (untere Bildmitte) und springen hinein.

Durch das Dimensionszentrum gelangen wir in alle drei Gebiete. In diesem Fall stiefeln Sie über die untere Passage ins Trickreich. Hier vergiften Sie das Fleisch mit der Gießkanne und geben es dem Geier im Norden. Das Schild und die auf dem Boden liegende Geierfeder wandern ins Inventar.

Im Trickreich betreten Sie die Toilette und lesen das beschriebene Klopapier. Reinigen Sie den Abfluß mit dem Pümpel und werfen danach den Fisch in die Toi-



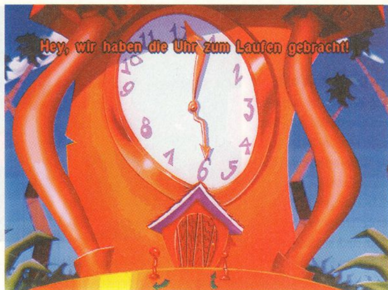
Keine Panik im Gefängnis – mit etwas statischer Ladung läßt sich das Knast-o-meter austricksen.

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer. Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung



Das Uhrenpuzzle ist einfach: Stellen Sie den großen Zeiger auf »1«, und bewegen Sie den kleinen Zeiger in kleinen Schritten auf die »5«. Nun den großen Zeiger solange drehen, bis das Ziel erreicht ist.

lette. Betätigen Sie die Spülung und warten, bis der grüne Fisch in der Glasschüssel erscheint. Nun drücken wir die Spülung ein zweites Mal und nehmen ihn mit. In der Scheune händigen Sie Maso-Marga die Geierfeder aus und bekommen dafür etwas Leim. Sie füllen abermals Ihre Gießkanne mit Gift auf und besuchen das böse Eichhörnchen. Hier schüttet man das grüne Gebräu über den Dornenbusch und nimmt die Pfefferschote mit. In Nicks Palast öffnen Sie den Schrank im Flur, indem Sie den Schürhaken in das seitliche Loch stecken. Mit der gefundenen Stoffkatze geht es zurück zum Eichhörnchen, wo etwas Leim auf die Klaviertasten und die Zuckerwatte geschmiert wird. Diese werden an die Katze geklebt und das künstliche Eichhorn mit den Springbohnen lebendig gemacht. Setzen Sie das Stofftier auf der Türschwelle des Hörnchens ab. Nachdem es verschwunden ist, schicken Sie Flux zum Nüsseholen den Baum hinauf.

Den Fröschen bringen wir die Butter und erhalten dafür etwas Teig. Diesen steckt man in der Wolfshöhle auf den Spieß und backt ihn über dem Feuer zu Brot. Vergessen Sie nicht, den Spieß wieder mitzunehmen. Im Kostümgeschäft drückt Mal das Stempelkissen auf die Spieluhr und benutzt sie mit dem Gutschein. Das fertige Dokument geben wir Ms. Schnitt und wählen aus dem vorgehaltenen Katalog das Harlekinkostüm. Gratis dazu erhält Mal noch ein Fliegengewand. Die Fütterscheuche ist von den neuen Klamotten so begeistert, daß sie uns ihre Robe überläßt.

Beim Bowlingclub zieht sich Mal die Kostümierung an, und gelangt so hinein. Drinnen fragen Sie Seedy aus und schauen dem Bär beim Bowlen zu. Sobald er das Bild verlassen hat, streichen Sie etwas Kleber auf die nächste Kugel – adios, Herr Bär.

Nun mißbrauchen wir Flux, indem wir ihn mit der Bahn benutzen. Zurück in Niedlichland geht man ins Schloß und betritt das Hinterzimmer des Labors.

Der Niedlifizierer

Im Labor setzen Sie alle zwölf Gegenstände ein (siehe Bild) und lassen sich das Ergebnis per Knopfdruck vom Computer bestätigen. Es folgt eine Zwischensequenz, in der Mal und Flux einiges klar wird. Wenig später finden wir uns im Gefängnis von Widerlus wieder. Dort fragen wir die Wache, warum sie immer niest. Sobald uns der Oger den Rücken zugekehrt hat und mit Schniefen beschäftigt ist, schnappen wir uns den Fußabtreter und den darunterliegenden Kristall. Um den Wächter auszuschalten, klopfen Sie die Matte einfach an den Gitterstäben aus. Mal nimmt den Schlüssel und öffnet damit die Zellentür. Jetzt betrachtet er das nördlich des Kerkers liegende Klimatron und merkt, daß diesem ein Hebel fehlt. Sprechen Sie mit dem Knastvogel neben der Zelle, bis er sich wiederholt. Jetzt steigen wir rechts die Treppe empor. Die Clowntür im Osten wird wie folgt geöffnet: Drücken Sie einfach immer die vorgegebene Kombination nach. In der dahinterliegenden Gummizelle stößt man auf den verrückten Clown Spike, dem alle möglichen Fragen gestellt werden.

Einen Stock höher verschieben Sie den Gargoyle am linken Geländer und erhalten somit den zweiten von vier Kristallen. Betreten Sie die rechts von Ihnen gelegene Bibliothek und begutachten die »Merkwürdigen Bücher« genauer. Diese werden folgendermaßen herausgezogen: blau 1, rot 1, rot 3, blau 2, blau 3, rot 4, rot 2 und blau 4. Ein Geheimgang öffnet sich. Durch diesen erreichen Sie einen weiteren Wachposten, der mit der Spieluhr in den Schlaf gelullt wird. Am Monitor schalten Sie sämtliche Kameras durch und belassen die letzte Einstellung bei Kamera 4. Jetzt wird der Magnet mit der Metallplatte an der Decke benutzt und die Ritterrüstung per Mausknopf auf die jeweils leicht hervorgehobene Plattform bugsiert. Ist dies erledigt, springt die Sicherheitstür auf. Mal begibt sich zurück in die Bibliothek und nimmt den Handschuh des Ritters mit. Wir steigen die hintere Treppe empor und versuchen, im Waffenlager die Kiste neben dem Eingang zu öffnen.

Mach die Fliege, Mal

Zurück beim Klimatron öffnen Sie per Knopfdruck den linken Lüftungsschacht und steigen hinein. Hier stülpen Sie sich das Fliegenkostüm über, indem Mal in den Anzug schlüpft und damit die Wand emporklettert. Im Badezimmer schließen Sie den Abfluß am Waschbecken und füllen die Gießkanne mit Wasser. Die Chloroformlappen aus dem Medizinschrank werden natürlich eingesteckt. Als Mal versucht, durch die hintere Tür hinauszugehen, wird er von den Alligatoren gesehen (vorher abspeichern). Flugs verstecken Sie sich in der Dusche. In der Küche im Erdgeschoß überschütten Sie den Kochroboter mit dem Gießkannenwasser. Jetzt schnappen wir uns einen Truthahn von der Wand und suchen abermals den Clown Spike auf. Hier warten Sie in der hintersten Ecke, bis er sich das Gesicht pudert. Mal stibitzt sich die Nase vom Tischchen und beträufelt sie im Inventar mit Chloroform. Nach Zurücklegen des Riechkolbens stecken wir, eine Zwischensequenz später, die Nadel und den Ballon ein. Letzteren und den Gummihandschuh blasen Sie an der Heliumflasche auf. Am Klimatron stecken Sie die Nadel in den für den Hebel vorgesehenen Schlitz und stellen die Temperatur auf heiß. Daraufhin flüchtet der Piranha aus seinem Wasserglas. Geht man zurück auf »normal«, beginnt der begeisterte Fisch mit seinem Rückweg zum Aquarium. Sie müssen jedoch schneller sein, um rechtzeitig an den Schlüssel in der Truhe zu gelangen. Holen Sie sich die Nadel zurück und begeben sich in die Waffenkammer.

Die Beseitigung der Krokowachen

Mit der Nadel öffnen Sie spielend die Kiste und befreien Reh, den dritten Froschbäcker. Von ihm erhalten wir Kristall Nr. 3. Nun steigt Mal selbst in die Kiste hinein und muß per Mausknopf bis zum Dynamit hüpfen. Achten Sie darauf, nicht von den Wachen beobachtet zu werden. Das sich im Inventar befindende Dynamit stecken Sie in den Truthahn. In der Küche entzünden wir die Bombe am offenen Herd und legen sie schnell in den Essensaufzug. Jetzt kann der Freizeitraum der Krokodile betreten werden. Hier nimmt man den Queue



Mit der staubigen Fußmatte nutzt Mal die Allergie des Ogers aus.



Ohne diese zwölf Gegenstände läuft der Niedlifizierer nicht.

mit und befestigt daran den Panzerhandschuh. Im Badezimmer vergewissern Sie sich nochmals, daß der Abfluß geschlossen ist und drehen danach das Wasser auf. Vorsichtig begibt man sich über den Lüftungsschacht zum Klimatron, das auf »kalt« umgestellt wird. Wieder im Bad öffnet Mal abermals die hintere Tür. Die letzten beiden Wachen sind nach einer Zwischensequenz nur noch Geschichte. Mal tritt auf den Flur hinaus und öffnet die gegenüberliegende Tür mit Hilfe des Schlüssels aus dem Aquarium. Hier versucht er, die Brille vom Schrank zu nehmen.

Ist diese auf dem Ventilator gelandet, schaltet man letzteren per Knopfdruck an der hinteren Wand aus. Verschieben Sie den Bürostuhl. Der Versuch, die Brille vom Elchkopf zu nehmen, scheitert ebenfalls. Hat die Venusfliegenfalle das begehrte Stück, verkleiden wir uns als Fliege. Letztendlich landet die Brille in der Vase, die Mal schweren Herzens mit dem Hammer zerschlägt. Mit der Sehhilfe im Inventar begeben Sie sich zu den Gargoyle-Köpfen im zweiten Stock. Hier drücken Sie das Horn der linken Statue hinein und steigen die Treppe empor. Über den Lüftungsschacht sucht Mal wieder den zweiten Stock auf. Nun öffnen Sie den rechten Kopf und erhalten den grünen Kristall. Im obersten Stockwerk öffnen wir eine weitere Sicherheitstür, indem wir mit der Stab-/Handschuh- Kombination den Knopf drücken. In der folgenden Halle atmet Mal mit dem Ballon etwas Helium ein und wagt sich mit hoher Fistelstimme an den Stimmendetektor (linke Tür). Hier imitiert er Lugnuts Stimme. Speichern Sie sicherheitshalber den Spielstand, um nicht wieder versehentlich im Gefängnis zu landen.

Das ist unsere Chance: Während der Spike beschäftigt ist, träufeln wir etwas Chloroform auf seine Gumminase.

Showdown

In den Gemächern von Ms. Gunst setzt Mal die verspiegelte Sonnenbrille auf und stellt sich den Hypnokünsten der Katze. Wurde Gunst mit ihren eigenen Waffen geschlagen, schickt Mal sie erst auf den Flur hinaus und befiehlt ihr dort, die Pfote auf das Handlesegerät zu legen. Im geöffneten Labor wirft Mal einen Blick durch die linke Tür und wendet sich dann der Tafel auf dem Steuerpult zu. Hier werden die vier Kristalle eingesetzt (oben blau, links grün, rechts rot und unten gelb). Nach dem Ziehen des Hebels nimmt man das Warpgerät mit und betrachtet den Monitor neben der linken Tür genauer. Um den Übellator startklar zu machen, betätigen Sie die Hebelchen in folgender Reihenfolge: links-oben, rechts-oben, links-unten, rechts-oben. Voller Ungeduld rennt Mal zum Übellator hinüber und macht ihn startklar. Viel Spaß beim Finale, das eine Fortsetzung in Aussicht stellt. **(mk)**

Die vier Kristalle müssen in dieser Anordnung eingesetzt werden, um die Hauptschalttafel mit Energie zu versorgen.



Verkratzte CD

1. Wie stark muß eine CD verkratzt sein, damit sie unbrauchbar wird?
2. Helfen bei verkratzten CDs sogenannte Reparatursets?
3. Gibt es eine Möglichkeit, Kratzer auf teuren CDs zu vermeiden?

(Stefan Hermes)

1. Eine Angabe in der Art von »Kratzer pro Quadratzentimeter« gibt es nicht. Verschiedene Laufwerke reagieren außerdem unterschiedlich empfindlich auf verkratzte Oberflächen. Generell sollten Sie daher darauf achten, daß überhaupt keine Kratzer auf der CD sind.
2. Es gibt Reparatursets, die sehr gut helfen. Wir versuchen es zunächst mit folgender Methode: Wattebausch mit Brennspiritus tränken, und damit die unbedruckte Seite der CD bearbeiten. Manchmal lassen sich dadurch kleine Kratzer wieder ausbügeln. Voraussetzung für alle Maßnahmen ist aber, daß der Schaden nicht die Silberschicht zerstört hat. Sonst kommt alle Hilfe umsonst.
3. Für Kratzer auf der CD sind oftmals die Schubladen der CD-ROM-Laufwerke verantwortlich. Bei vielen Herstellern berührt die CD-Unterseite die Kunststoffoberfläche der Lade. Falls in der Lade dann noch Staub liegt, zerkratzt dieser die rotierende CD. Am besten kaufen Sie sich ein Laufwerk, dessen Lade die CD nur an den Rändern berührt.

Righteous 3D

Mit großem Interesse habe ich Ihren Test der »Righteous 3D« von Orchid« gelesen.
1. Funktioniert die Karte auch unter DOS?
2. Sie sagen, die »Righteous«-Karte benötigt noch eine andere, normale Grafikkarte im PC. Was aber ist, wenn bereits eine 3D-Grafikkarte im System steckt?
3. Welche Ressourcen belegt die zusätzliche Grafikkarte?

(Holger Pyrkatz)


Die »Righteous 3D« funktioniert auch unter MS-DOS. Allerdings müssen die Spiele dann speziell für die Karte programmiert sein.

1. Die »Righteous 3D« ist unter MS-DOS nur wirksam, wenn das Spiel für diese Karte programmiert wurde. Alle anderen MS-DOS-Spiele nutzen die Karte nicht.
2. Wenn bereits eine 3D-Grafikkarte im Computer steckt, wird diese von der Righteous-Software außer Gefecht gesetzt. Für die 3D-Darstellung in normalen Spielen ist dann nur noch die Righteous-Karte zuständig. »Normale« Programme ohne Direct3D werden weiterhin mit der anderen Karte laufen.
3. Unter Windows 95 benutzt die Karte lediglich die Speicherbereiche 0FE000000h bis 0FEFFFFFFh. I/O-Ports, Interrupts oder DMA-Kanäle benötigt sie nicht.

Schneller als Quad-Speed

Obwohl ich ein 8fach-CD-ROM-Laufwerk habe (der Gerätemanager sagt dazu »SAMSUNG SCR-830 REV 2.09«), teilt mir der Systemtest von »Earthsiege 2« stolz mit, daß er ein 4fach-CD-ROM-Laufwerk (997 K/sec) gefunden hat. Ist das eine Marotte des Testprogramms, das nur auf Erfüllung der Erfordernisse testet, oder stimmt da etwas mit dem Laufwerk beziehungsweise dem Treiber nicht? *(Jan Althoff)*

Vermutlich genügt dem Systemtest von Earthsiege 2 die vierfache Datenrate der CD und würde wohl auch bei einem 10fach-Laufwerk nur 4fach angeben. Allerdings liefern 8fach-Laufwerke meistens nur dann eine Datenrate von 1,2 MByte/s, wenn ein Programm Dateien am Stück liest. Das ist eigentlich nur bei Videos der Fall. Da ist diese Datenrate aber nicht sinnvoll, denn ein entsprechendes Video verschlingt für jede Sekunde eben auch 1,2 MByte auf der CD. Die meisten Videos begnügen sich mit 120 bis 180 KByte/s. Wenn Earthsiege 2 also sagt, es finde »nur« ein 4fach-Laufwerk, tut das dem Ego des Spielers zwar nicht gut. Aber die Hauptsache ist eigentlich, daß der Spielspaß aufgrund langer Ladezeiten nicht leidet.

DirectX

Warum habt Ihr bei manchen Spielen auf der CD DirectX? Ich habe damit nur Probleme! Wenn ich ein Spiel mit DirectX installiere und dann den Computer neu hochfahre, meldet er unter Windows 95, daß kein Grafiktreiber aktiv ist. Da muß ich jedesmal die Grafiktreiber neu installieren. Was soll ich machen? Kann ich die

Windows-95-Spiele vielleicht auch ohne DirectX starten? *(Sebastian Reinke)*

Viele neue Spiele speziell für Windows 95 benötigen DirectX unter anderem für die Grafikdarstellung. Ohne dieses System wären flüssige Animationen unter Windows kaum möglich. Spiele für DirectX laufen ohne diese Schnittstelle nicht. In Ihrem Fall erkennt die Installationsroutine die Grafikkarte wohl nicht. Wenn die Spiele und Demos von dem CD-ROM allerdings mit dem von Ihnen nachträglich wieder aktivierten Treiber laufen, müssen Sie DirectX nicht immer neu installieren. Brechen Sie den Prozess mit einem beherzten Klick auf die »Cancel«-Taste doch einfach ab.



Pentium/150

Ich habe vor, mir in nächster Zeit ein Komplettsystem zu kaufen. Jetzt stellt sich mir folgende Frage: Bei diversen Tests von Pentium-Chips wird der Pentium/150 von Intel nicht berücksichtigt. Warum? Taugt er etwa nicht zum Spielen? *(Florian W.)*

Der Pentium/150 findet aus reinen Geschwindigkeitsgründen kaum Verbreitung. Er ist nämlich ungefähr so schnell wie ein Pentium/133-Prozessor. Intern arbeitet er zwar mit 150 MHz, extern läuft der PCI-Bus aber mit nur 30 MHz (33 MHz beim Pentium/133). Das frißt den internen Geschwindigkeitsvorteil wieder auf. Kaufen Sie sich also lieber einen 133er-Pentium, oder legen Sie noch etwas Geld drauf und leisten sich ein Pentium/166-System.

Soundkarte unter Windows 95

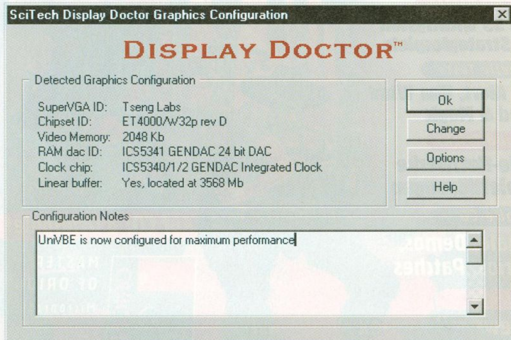
Ich habe ein Problem mit meiner Soundkarte (Logitech Soundman Wave) und Windows 95. Die Soundkarte hatte ich ursprünglich unter MS-DOS und Windows 3.11 installiert. Vor kurzem installierte ich nun das Windows-95-Update, welches die Soundkarte (anhand der Windows-3.11-Konfiguration) auch erkannte. Wenn ich aber DOS-Spiele unter Windows 95 starte, gibt es eine Fehlermeldung. Danach wird das Spiel zwar geladen und sämtliche MIDI-Melodien erklingen, aber die Soundeffekte werden unterschlagen. Würde es helfen, neue Treiber zu besorgen? *(Markus von Detten)*

Da gibt es eindeutig ein Problem mit dem Treiber. Der ist unter Windows 95 dafür zuständig, daß ein MS-DOS-Programm digitale Klänge unter Windows 95 wiedergeben kann. Ärger gibt es immer dann, wenn gleichzeitig eine andere Software Digi-Klänge abspielt. Wenn Sie das mit Sicherheit ausschließen können (keine Uhr mit Alarm im Hintergrund oder ähnliche Späße), ist ein neuer Treiber fällig.

Sommerzeit hinter dem Mond

Ich habe den SciTech »Display Doctor 5.3« installiert. Die Installation verlief reibungslos, und danach bootete ich das System neu. Während des Startens erschien aber die Meldung, daß meine 21 Tage Probefrist abgelaufen sind. Dabei habe ich das Programm zum ersten Mal installiert. Kennt Ihr das Problem, und wie kann ich es lösen? *(Martin Grotz)*

Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit funktioniert die Echtzeituhr Ihres PCs nicht mehr. Die Installationsroutine des Display-Doctors merkt sich nämlich das Datum aus der Echtzeituhr und vergleicht dieses mit dem Datum bei den folgenden Starts. Die Funktionstauglichkeit können Sie überprüfen, indem Sie im BIOS das Datum einstellen. Sollte es beim nächsten Start verstellt sein, ist die Uhr defekt. Leider läßt sich der Uhren-Baustein auf dem Motherboard kaum noch austauschen. Wenn Sie keinen Händler finden, der den Umbau vornimmt, ist ein neues Motherboard fällig.



Wenn die Shareware-Version des »Display Doctors 5.3« kurz nach der Installation bereits das Verfallsdatum beanstandet, ist mit hoher Wahrscheinlichkeit die Echtzeituhr im PC schuld.



Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

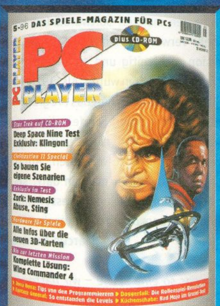
Heute möchten wir Ihnen zeigen, wie man aus zwei kleinen Fünfern drei großartige PC PLAYER-Ausgaben macht:

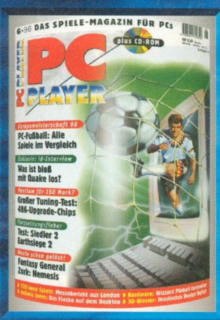
und wie man für ein bißchen mehr sogar noch drei vollgepackte CD-ROMs bekommt

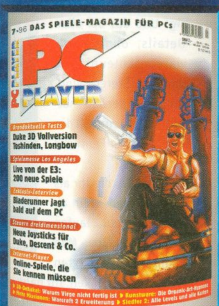






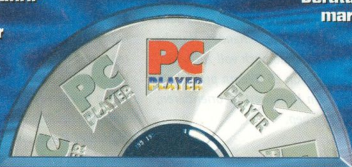








Wenn das kein Deal ist: Zwei Fünfer für drei Monate kritisch-kompetenter Spiele-Tests, ausführlicher Lösungsteile und Hintergrundberichte über Hard- und Software. Überzeugen Sie sich selbst, warum die PC PLAYER bei Lesern und Spieleherstellern einen exzellenten Ruf als unabhängige Beratungsinstanz im PC Spielemarkt genießt. Holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben der PC PLAYER und sparen Sie dabei 50% - egal, ob mit oder ohne CD-ROM!



START

Testen und 50% sparen:

❑ 3x PC PLAYER für 10,- DM!
❑ 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie oben angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit **15% Preisvorteil** (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72,-/PC PLAYER - DM 129,60/PC PLAYER plus.
Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

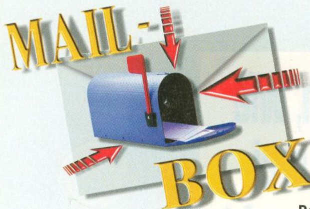
Datum, 2. Unterschrift

CPP 72



Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

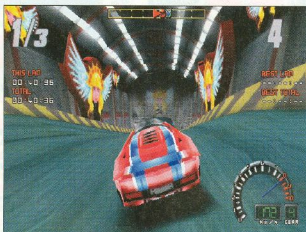
Widerrufsrecht. Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Sind Eure PCs schlecht konfiguriert?

Ihr gebt da in diversen Tests an, das Spiel X sei nicht mal auf einem Rechner Y zum Laufen zu bringen, ohne zu ruckeln. Ich habe noch einen AMD DX4/100 und habe aufgrund Eurer Berichte schon ernsthaft überlegt, das Demo von Monster Truck Madness gar nicht erst zu installieren, habe es aber doch getan, und siehe da: Es läuft völlig flüssig! Und das bei allen Details, ohne Hardwarebeschleunigung und mit Stereosound. Und das in der 320-mal-400-Auflösung, die eigentlich für Pentiums gedacht ist.


Wann ruckelt ein 3D-Spiel? Das hängt auch vom Spieler ab.

Viele Spiele, die Ihr als langsam und »nur ab P166« angebt, laufen bei mir tadellos. Man könnte nach der letzten Ausgabe fast denken, Ihr habt etwas gegen Windows 95 und dafür entwickelte Spiele. Wie schlecht müssen Eure Rechner konfiguriert sein? **(Martin Baluses)**

Unsere Rechner sind eigentlich sehr gut konfiguriert, aber unsere Leser sind auch höchst anspruchsvoll. Wie wir in der Diskussion um F1GP2 gesehen haben, gehen die Meinungen, was denn nun eigentlich »ruckelfrei« sei, sehr weit auseinander. Manche Leser sind mit acht Bildern in der Sekunde noch voll zufrieden, andere akzeptieren nichts unterhalb von 25 Bildern pro Sekunde. Wir versuchen uns hier an einem Mittelwert zu orientieren, wenn wir Hardwareempfehlungen geben.

Erweiterungs-CDs testen?

Könntet Ihr vielleicht diese in letzter Zeit zu fast jedem gut verkauften Spiel erschienenen Tool-CDs mit in Eure umfangreichen Tests integrieren? Ich habe nämlich die Erfahrung gemacht, daß sich diese CDs teilweise durch gravierende Qualitätsunterschiede auszeichnen. Als ich mir vor eineinhalb Jahren eine CD zu einem indizierten Actionspiel kaufte, erhielt ich etwa 600 MByte starke Levels und Tools. Doch eine vor zwei Monaten gekaufte CD zu »Command & Conquer« enthielt nicht mal 9 MByte. Von den Programmen war die Hälfte nicht zum Laufen zu bringen und der Rest nur absolutes Mittelmaß. **(Christoph Schuhwerk)**

Die meisten dieser inoffiziellen Zusatz-CDs haben einen gewaltigen Haken: Sie bewegen sich in einer rechtlichen Grauzone, da sie in der Regel nur Daten enthalten, die aus dem Internet kopiert wurden. Die Originalautoren der Editoren und Levels werden normalerweise nicht gefragt, ob diese Daten verwendet werden dürfen. Sie erhalten auch kein Geld, lediglich die Person oder Firma, welche die Daten downgeloadet und auf CD gepreßt hat, kassiert beim Kunden. Diese Praxis wollen wir natürlich nicht unterstützen. Wenn wir auf gute Level-Dateien stoßen, nehmen wir mit den Autoren Kontakt auf, um sie auf unserer Plus-CD unterzubringen; allerdings geben uns viele Autoren nicht die Genehmigung, was wir natürlich akzeptieren.

Quake – der volle Test

Ich wollte nur mal fragen, wieso in der PC Player noch immer kein Test der Vollversion von »Quake« erschienen ist (hier in Oldenburg kann man das Programm schon seit Monaten in den meisten Softwareläden kaufen). Um so mehr verwundert mich dies, da die Shareware-Version rechtzeitig und auch sehr ausführlich von Euch besprochen wurde. Als einziges Argument würde mir einfallen, daß das Programm möglicherweise schon indiziert wurde – dies empfinde ich jedoch nicht als Grund, dieses Softwareprodukt mit keinem Wort mehr zu erwähnen. Auch wenn man keine Werbung dafür machen darf, so sollte es ja wohl noch im Bereich der Pressefreiheit liegen, seine Meinung darüber dennoch öffentlich darzulegen. **(Marcus Dromowicz)**

Mit dem Quake-Test war das so eine Sache – wir hätten ja sehr gerne die Vollversion rechtzeitig getestet, doch der Hersteller war nicht in der Lage, uns eine Version zuzusenden, bevor das Produkt in den Läden stand. Kurz darauf wurde Quake in der Shareware-Version indiziert. Da beginnt dann eine rechtliche Grauzone: Zum einen ist die Shareware ja komplett in der Vollversion enthalten (was vielleicht automatisch diese Version mitindiziert), zum anderen ist das Anpreisen des Produktes verboten – und ob ein positiver Testbericht darunter fällt, das hat bis heute kein Gericht entschieden. Wir bitten um Verständnis, daß wir in solchen Fällen vorbeugend verzichten, denn einen kostspieligen Rechtsstreit, der unter anderem zur Folge haben könnte, daß PC Player einen Monat lang vom Kiosk verschwindet, wollen wir uns und unseren Lesern nicht zumuten.

PlayStation oder PC?

Ich habe mir vor ein paar Monaten eine PlayStation gekauft. Da ich trotzdem noch ein treuer PC-Anhänger bin, stehe ich jetzt vor folgendem Problem: Auf welchem System soll ich mir die Spiele kaufen, die auf beiden erscheinen? Ich denke hierbei zum Beispiel an »Tomb Raider«. Es gibt nirgends Vergleichsmöglichkei-

No more Secrets!

So kommen Sie durch die besten PC-Spiele!

Es gibt Momente, da lassen Computergames einfach nicht mit sich spielen. Egal was Sie tun, der geheime Zugang zum nächsten Level offenbart sich Ihnen nicht. Spätestens dann brauchen Sie das PC Player Sonderheft Tips & Tricks.



Ab 22.01. im Handel – oder direkt bestellen!

Denn nur hier finden Sie

- Tips zu mehr als 400 Spielen
- über 150 Komplettlösungen mit Karten
- Hex-Codes, Cheats, Kniffe, Kurztips
- Technik-Tips für PC-Spieler

und die prallvolle CD-ROM mit

- dem kompletten PC Player Tips-Archiv '93-'96 mit intelligenten Suchfunktionen
- Unmengen an Shareware
- Patches, Utilities, etc.

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089-202 40 215 faxen!

Keine Geheimnisse mehr für nur 16,80 DM!

☒ **Ja, schicken Sie mir »PC PLAYER Tips & Tricks« mit CD-ROM für nur DM 16,80 + DM 3,- Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.**

Name, Vorname

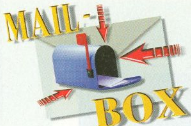
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon, Fax

Datum, Unterschrift

CPP 72



ten, und die Magazine spezialisieren sich immer auf PCs oder Konsolen. Ich bin sicher, daß es anderen Besitzern von zwei Systemen ähnlich geht. Es wäre deshalb höchst erfreulich, wenn Ihr jeweils noch einen kurzen Vergleich des Spiels mit anderen Systemen schreiben würdet.
Ich verstehe natürlich, daß ihr zu wenig Zeit habt, um sämtliche Spiele auf allen Systemen zu testen. Es ist jedoch durchaus möglich die Grafik zu vergleichen, und das reicht eigentlich auch, denn das Spielprinzip sollte ja gleich bleiben. **(Pascal Grieder)**


Tomb Raider spielt sich auf der PlayStation schneller als auf handelsüblichen PCs.

Eigentlich läßt sich die Frage pauschal beantworten: Action-Spiele wie Tomb Raider werden in der Regel auf einer PlayStation schon etwas schneller ablaufen als auf einem PC. Ein SimCity oder eine Flugsimulation wird sich aber auf einem PC besser spielen lassen, da man hier bessere Eingabegeräte (Maus, Analogstick) und insbesondere mehr Prozessorpower und RAM hat. Normalerweise sind die Konsolenspiele etwas sorgfältiger durchgetestet und damit bugfreier als auf dem PC, weil es nahezu unmöglich ist, einen PlayStation-Titel zu updaten oder patchen. Nur wenn eine vernünftige 3D-Grafikkarte im PC steckt, kann der Rechner die 3D-Leistung einer Konsole einholen; die Voodoo-Version von Tomb Raider wäre beispielsweise besser als die PlayStation-Version, aber da kostet alleine die zusätzliche Grafikkarte 500 Mark.

BM97: Wie erkenne ich die Beta?

Angeregt durch das »Bundesliga Manager 97«-Debakel der letzten Tage, frage ich mich, was eigentlich mit den ganzen CDs passiert, die jetzt in den Regalen der Kaufhäuser herumstehen und nicht benutzbare Versionen enthalten.
Normalerweise würde ich erwarten, daß Software 2000 all diese CDs wieder zurückbeordert und fachgerecht entsorgt; aber eigentlich hätte ich auch nicht im Traum daran gedacht, daß eine derart frühe Betaversion jemals in den Handel kommen würde.
Angenommen, ich würde mich also im Januar oder Februar dazu durchringen, falls der Test in PC Player nicht zu schlecht ausfällt, das Spiel doch zu kaufen. Müßte ich dann befürchten, daß in den Regalen der Händler immer noch die alten, mit Fehlern übersäten Versionen stehen?
Bei einer Firma, welche die Frechheit besitzt, derartig abstürzende Spiele in den Handel zu bringen, halte ich inzwischen leider alles für möglich ... **(Roland Fulde)**

Die erste Version des BM 97 können Sie an der auf beiden Seiten silbernen (sprich unbedruckten) CD-ROM erkennen. Die zweite Version ist bedruckt jedoch nicht auf der Packung. Allerdings ist auch diese Version schon wieder überholt – zu Redaktionsschluß gab es einen Patch auf Version 1.2, und CDs mit dieser Version sollten sicher auch bald beim Händler stehen.
Am besten fragen Sie im Laden, welche Version in der Schachtel ist. Lassen Sie sich das schriftlich bestätigen. Wenn dann doch eine veraltete Version in der Packung ist, bringen Sie das Spiel einfach zurück und verlangen eine Gutschrift oder den Kaufpreis erstattet.

Was ist mit dem Datenplayer?

Nach Starten des Datenplayers im Windows-Menü erscheint folgende Meldung.
Anwendungsfehler:
Exception EDatabaseError in Modul DPLAYER1.EXE bei 0007:11EB
Bei der Initialisierung der Borland Database Engine ist ein Fehler aufgetreten (Fehler $2108).
Was bedeutet das? Wie werde ich den Fehler los? Wie starte ich den Datenplayer? **(Steffen Beer)**



Wenn der Datenplayer protestiert, müssen Sie die Borland Database Engine installieren.

Zuerst einmal müssen Sie, wie in der Readme-Datei beschrieben, die Borland Database Engine installieren. Normalerweise macht der Datenplayer das automatisch, manchmal geht die Erkennung aber aus unerfindlichen Gründen schief. Starten Sie dann im Verzeichnis »\PCPLAYER\DATAPLAY\BDEINST\DISK1« die Datei SETUP.EXE (natürlich nur in Windows). Wenn Sie danach immer noch eine Fehlermeldung bekommen, hat irgend ein anderes Programm in Ihrem System eine der INI-Dateien der BDE verändert. Wir haben bis heute zusammen mit Borland nicht herausfinden können, was da genau los ist. Auf allen PCs der Redaktion läuft alles einwandfrei – wir stehen hier also vor einem echten Rätsel.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse
DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

INSERENTENVERZEICHNIS

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Anzeigenschluß für die nächsterreichbaren Ausgaben
Heft 3 v.5.02.97 ist am 7.01.97
Heft 4 v.5.03.97 ist am 3.02.97

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax 0 89/9 91 15-377

Kleinanzeigen

Biete Software

SCHUBERTS SOFTWARE MARKT
10585 BERLIN Haubachstr. 16
Tel: 0 30/3 48 22 51
Spiele – Wissen – Kindersoftware
Lösungshefte je 11,– 2 Stk: 20,–
PGA Golf; NHL 94 je 9,90 DM!!! Viele reduzierte Einzelstücke im Laden! G

Neue PC-Games und Lösungshilfen in T-Online unter: *LO#

Biete Spiele

PC-Spiele, superpreiswert!
Kostenlose Liste anfordern!
H. Dietrich, Stegerwaldstr. 57
12277 Berlin
Telefon: 0 30/7 21 19 18
Funk: 01 71/5 13 79 94

„Civilization I, orig. verp. DM 50,–
Critical Path, orig, verp. DM 38,–
Tel: 0 89/30 77 98 80"

Ca. 20 PC Spiele günstig abzugeben.
Pro Spiel 15–40 DM.
Alles Orginale und sehr gut erhalten.
Teilweise nur 1x gespielt.
Garantierter Umtausch von defekter Software. Preisliste per
Tel./Fax: 0 56 51/4 09 03

Verschiedenes

Workteam sucht Programmierer für Computerspiel (auf Win'95)
Infos gibts bei Franz 07 61/3 18 26

Suchen für prof. PC-Spiele, gute Grafiker mit Animationserfahrungen.
Tel. 0 20 41/2 87 29. Stefan Marcinek




BÜRGERMEISTER?
JEPP! UND ZWAR VON EINER GROSSTADT! ICH PLANE, ICH BAUE UND ICH REGIERE...


HIER, DAS IST EINE LUFTANSICHT DER STADT!
KIDPADDLECITY


DIE IST JA TOTAL VON STACHELDRAHT UMGEBEN!
MM-HM... DAMIT DIE LEUTE NICHT RAUSKÖNNEN...


ACH? DIE LEUTE WOLLEN DIE STADT VERLASSEN? WARUM?
WEIL ICH DIE STEUERN AUF 97% ERHÖHT HAB...


97%? DAS IST JA WAHNSINN!
DIE POLIZEI IST TEUER. ICH BEZAHLE SIE GUT, ES GIBT VIEL ZU TUN!


WARUM? GIBT ES SO VIELE VERBRECHER?
OHNE ENDE!


ÜBERALL UNRUHEN! ICH BIN GEZWUNGEN, IN DIE MENGE ZU SCHIESSEN!
BRATA TATATA TATATA


ICH BENUTZE DIE LEICHEN ZUM MESSEN DER RADIOAKTIVITÄT, DIE AUS MEINEN ATOMKRAFTWERKEN ENTWEICHT...
...KUCK LIEBER NICHT HIN!


HA! SCHON WIEDER SO 'NE BLÖDE UMFRAGE!
MACHT DER BÜRGERMEISTER SEINE ARBEIT GUT?
JA 0% NEIN 100%
WAS SIND DIE GRÖSSTEN PROBLEME DER STADT?
ARBEITSLOSIGKEIT 88%
ZU HOHE MIETEN 90%
UMWELTVERSCHMUTZUNG 93%
DER BÜRGERMEISTER 100%


ALSO EHRLICH, DU SOLLTEST LIEBER „POWER SHOTMAN" ODER „BLOODY KOMBAT" SPIELEN...
HMM... UM DIE MIETEN ZU ERHÖHEN, MUSS ICH AUF "A" DRÜCKEN, DANN...

PC PLAYER 3/97

PENTIUM MIT MMX


MMX: Intels Prozessor im Härtetest

Die Versprechungen zum neuen Chip klingen verheißungsvoll: Schnellere 3D-Grafik, besserer Sound, schönere Spiele soll er bringen. Der MMX wurde von Intel als neue Wunderwaffe im Entertainment-Bereich konzipiert. Was das Pentium-Füllhorn tatsächlich leistet, werden wir in der nächsten Ausgabe gnadenlos ans Licht zerren.

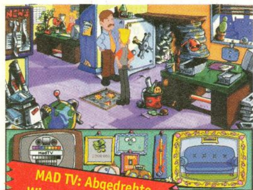
ALLE MANN VON BORD

In Hollywood wird in diesen Tagen ein Spielfilm zum »unsinkbaren« Ozeanriesen Titanic gedreht. GTE Interactive, die uns mit »Timelapse« angenehm überraschten, präsentieren schon bald das Spiel zum Unglück. Darin werden Sie im Jahr 1942 durch ungeklärte Einflüsse ins Jahr 1912 zurückversetzt. Sie erwachen an Bord der Titanic und tun aus bekannten Gründen gut daran, schnell wieder von Bord zu kommen.


Titanic: Schwimmen oder Untergehen

TV-WAHNSINN

Vor einigen Jahren konnten Sie in Greenwoods Wirtschaftssimulation »Mad TV« Ihren eigenen Fernsehsender betreiben. In Teil 2 warten gleich drei Sendeanstalten darauf, gemanagt zu werden. Ob sich der Spielspaß dadurch verdreifacht, lesen Sie im Test der nächsten Ausgabe.


MAD TV: Abgedrehte Wirtschaftssimulation

NOCH MEHR SPIELE

Kaum haben wir in dieser Ausgabe satte 42 Spiele getestet, trudeln schon die nächsten ein. In Ausgabe 3/97 lesen Sie über »Flottenmanöver«, Hasbros offizielle Umsetzung des beliebten Schiffeversenkens. In »Space Jam« treffen sich absonderliche Comic-Mannschaften unter dem Basketballkorb. Und »WWF In Your House« schickt Ihnen die netten Muskelberge der World Wrestling Federation auf den Monitor.





Im Anmarsch: Sinkende Schiffe, Catcher und Basketballmonster

KOMPLETT UND KOMPETENT

Die Komplettlösungen in PC Player sind wirklich »komplett«, da sie grundsätzlich von uns überprüft und nachgespielt werden. Nächsten Monat führen wir Sie bei »Red Alert« zum Finale der Alliierten, bevor mit den Sowjets die Seiten wechseln. Ferner planen wir Lösungen zu folgenden Spielen: »Rendezvous im Weltraum«, »DSA 3«, »Neverhood Chronicles« und »Down in the Dumps«.

PC PLAYER 3/97 erscheint am 5. Februar

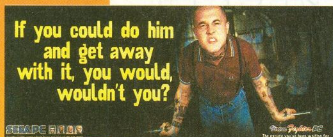
All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

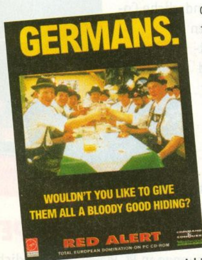
FINALE

Anzeigenkrieg

Wenn es nicht so abgefahren wäre, könnte man schon fast wieder darüber lachen. Nach diversen Eskalationen hat sich in England selbst das Parlament mit Anzeigen für Computerspiele befaßt. Ausschlaggebend war die CTW-Ausgabe vom 11. November, in der unter anderem ein Teddybär mit heraushängenden Eingeweiden, S&M-Spiele (ähnlich zu sehen auch in der »Destruction Derby«-Anzeige in unserer letzten Ausgabe) oder die legendäre »Battlecruiser«-Anzeige zu sehen waren. Inzwischen wird heiß über eine Art Vorabbewertung der Anzeigen durch die ELSPA, dem Pendant zum VUD, diskutiert. Problem: In diesem Gremium sind alle Spielefirmen vertreten, und daher wäre die Methode nicht unbedingt die objektivste. Verlagsgigant Future Publishing nimmt inzwischen Anzeigen wie die hier abgebildete für »Red Alert« inzwischen nicht mehr an.

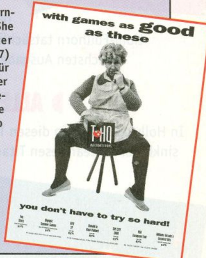


»Wenn Sie ihn zusammenschlagen und dann davonkommen könnten, würden Sie es tun, oder?« (Virtua Fighter)



»Deutsche. Würden Sie ihnen nicht mal gehörig das Fell über die Ohren ziehen wollen?« (Red Alert)

Die witzigste Anzeige des Monats



Als neuerliche, augenzwinkernde Antwort auf GameTeks »She really wants it«-Schotter (siehe auch PC Player 1/97) versteht sich die Werbung für den englischen Spielehändler THQ International. »Mit Spielen, die so gut sind wie diese hier, müßt Ihr Euch nicht so sehr anstrengen« deutet auch noch sanft auf die Qualität des Programmes hin.

Wer kommt als nächstes? Premierminister Major mit einer Times?

In eigener Sache

Wenn Sie in einer Zeitung, Zeitschrift oder anderswo etwas witziges zum Thema Computerspiele oder Computer im allgemeinen erspähen, zögern Sie nicht: Schicken Sie uns das Original bitte ohne schmückende Leuchtstift- oder sonstige Markierungen unter dem Stichwort »Finale« an die im Impressum angegebene Adresse. Die Einsender von Beiträgen, die wir für diese Seite verwenden, werden mit einer kleinen Überraschung belohnt. Achtung: Bitte schicken Sie uns keine (Klein-)Anzeigen für einen 786er mit 1,44 MByte RAM oder eine Festplatte mit 25 MByte für 3000 Mark mehr - die verursachen mittlerweile im besten Fall nur noch ein müdes Zucken der Mundwinkel. Vielen Dank! (ra)

tikis MS-SpielDOSe



Komplett in Deutsch!

Willkommen zu einer weiteren Episode unserer Serie »Wie heißt der deutsche Titel?« Nicht nur Kinofilme, nein, auch Computerspiele sollen nach dem Willen dunkler Hintermänner bald vollständig germanisierte Titel tragen. Exklusiv für PC-Player-Leser die neuesten Erkenntnisse:

Deutsche Version	Originalfassung
Wer hat schon wieder die Spülmaschine aufgelassen?	Deadly Tide
Gepeinigter Aufschrei eines Manager-Testers	Bug!
Die Schrecken der Münchener S-Bahn	Terror T.R.A.X.
Moni Stoschek nach einem Abend im Billardclub	Pool Champion
Auf der Suche nach dem Spielwitz	Al Lowe in the Dark
Straßenbahnpläne für den Englischen Garten	Panic in the Park
Mick Schnelle und der Ferrari	Shattered Steel
Die Abenteuer eines Starkstromelektrikers	Mortal Coil
Bobo und Bills fantastische Abenteuer	Quest for Fame
Was soll das heißen, die CD muß morgen raus?	The 11th Hour

Verrückte Abenteuer gegen Langeweile

SPIELEN SIE TOONS?

Bud Tucker in DOUBLE TROUBLE



BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

Du übernimmst die Rolle von Bud Tucker, einem Teenager und echt coolen Typen aus Muddy Creek. Als der Professor, der Oberexzentriker dieses Städtchens, entführt und sein Duotronischer Replikator gestohlen wird, hängt es allein von Bud ab, die Welt vor dem kriminellen Genie Richard Tate zu retten! Buds einzige Spur ist ein Streichholzheftchen aus dem zwielichtigen Stripperschuppen „Big Al´s", das am Tatort gefunden wurde. Buds Abenteuer führen ihn nach Barryville, wo er bei dem Versuch, den Professor zu befreien, auf allerlei merkwürdige abgedrehte Figuren und Situationen trifft. Wird Bud es schaffen?

Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung

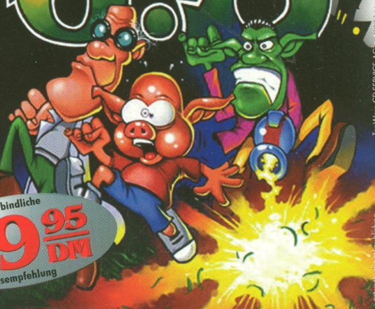
TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710



THE MUTATION OF J.B.

Ein Professor wird von Außerirdischen entführt. Doch bevor unser Gelehrter von seinen Kidnappern erwischt wurde, beging er bei einem seit langem geplanten Experiment einen weitreichenden Fehler: Aus Versehen verwandelte er den kleinen Johnny Burger (J.B.) in ein Schwein! Diese tierische Gestalt gefällt J.B. überhaupt nicht, wollte er doch nur ein paar nette Ferientage mit seinem Cousin verbringen. Doch das Angebot, für die Aufbesserung seiner Urlaubskasse an dem wissenschaftlichen Experiment teilzunehmen, konnte er einfach nicht ausschlagen. Tja, jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig, als sich auf die Spur des Professors zu machen. Bei seinen Abenteuern im Laboratorium, mit Verbrechern und Außerirdischen muß der unsterbliche J.B. so manches Rätsel lösen, um in sein altes Leben zurückzufinden.

MUTATION OF J.B.



Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung

Compuserve: go topforum
http://www.topware.com

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare®

TopWare CD-SERVICE AG • 68229 Mannheim • Markircher Str. 25 • Telefon 0621-48050 • Telefax 0621-4805-200

artwork: digital publishing